

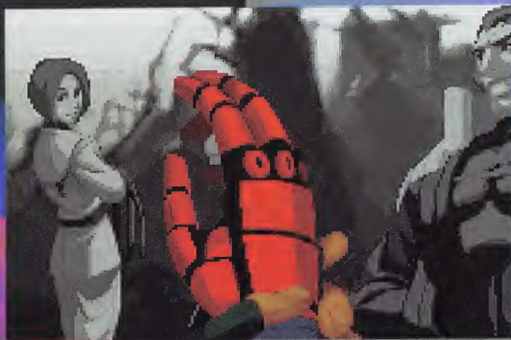
ENTERBRAIN MOOK ARCADIA EXTRA VOL.7 ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 ―ファイティング オブセッション―

THE KING OF FIGHTERS 2001

FIGHTING OBSESSION

EPISODE 7





PROLOGUE

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000開催中、衛星ゼロ・キャノンによりひとつの街が消失した。
しかし、それは人工衛星の落下事故と報じられ、各国の新聞の一面を飾った。

何らかの事故が付きもののK.O.F.大会は中止の声も少なからずあったが、皮肉なことに、このいわく付きの大会は再び人気を取り戻していくのである。
それは、97年の大会と同等か、それ以上に過熱していった。



しかし、世界規模で行なわれるこの大会に、驚くべき事実が明らかになる。
大会にネスツチームがエントリーしているのである！



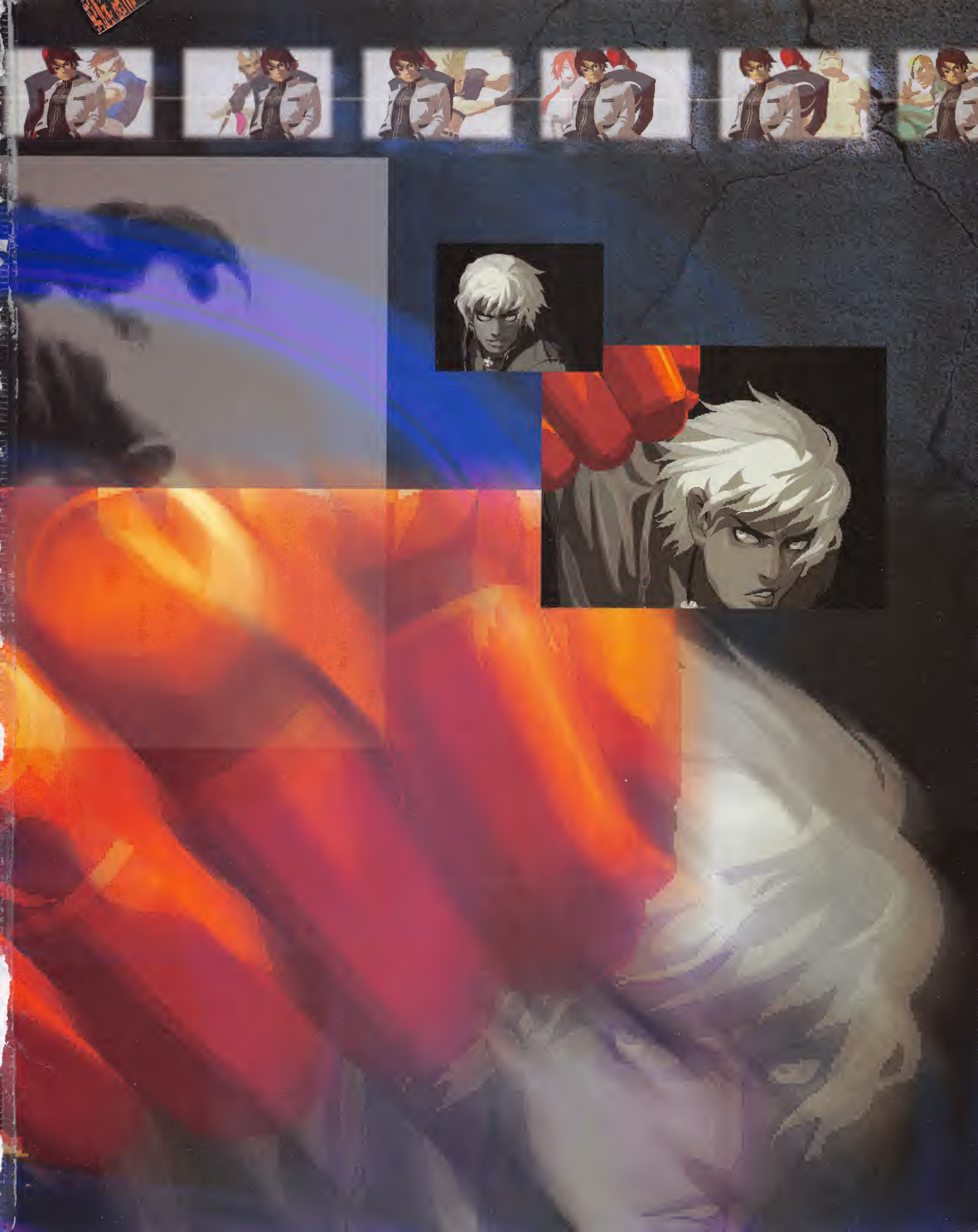
大会主催の真の目的は？　今大会でもあの惨劇が繰り返されない保証は何もない……。

ザ・キング・オブ・ファイターズ、ネスツ三部作。



今大会でついに完結！

The END of Nests Episode



THE KING OF FIGHTERS 2001 -FIGHTING OBSESSION-

(ザ・キング・オブ・ファイターズ2001　ーファイティング オブセッションー)

CONTENTS

Chapter 1 GAME SYSTEM

本書の見方……004
基本的な遊び方……006
タクティカルオーダーセレクト……008
ワイヤーダメージ……009
ストライカーシステム……010
スーパーキャンセル……012
投げ／投げはずし＆緊急回避……013
2001はココがスゴい！……014

Chapter 2 CHARACTERS

主人公チーム
K'……016
マキシマ MAXIMA……020
ウィップ WHIP……024
麟 LIN……028
日本チーム
草薙 京 KYO KUSANAGI……032
二階堂 紅丸 BENIMARU NIKAIDO……036
大門 五郎 GORO DAIMON……040
矢吹 真吾 SHINGO YABUKI……044
庵チーム
八神 庵 IORI YAGAMI……048
ヴァネッサ VANESSA……052
セス SETH……056
ラモン RAMON……060
怒チーム
レオナ LEONA……064
ラルフ RALF JONES……068
クラーク CLARK STIL……072
ハイデルン HEIDERN……076
餓狼伝説チーム
テリー・ボガード TERRY BOGARD……080
アンディ・ボガード ANDY BOGARD……084
ジョー・ヒガシ JOE HIGASHI……088
ブルー・マリー BLUE MARY……092
龍虎の拳チーム
リョウ・サカザキ RYO SAKAZAKI……098
ロバート・ガルシア ROBERT GARCIA……102
ユリ・サカザキ YURI SAKAZAKI……106
タクマ・サカザキ TAKUMA SAKAZAKI……110
女性格闘家チーム
キング KING……114
不知火 舞 MAI SHIRANUI……118
四条 雛子 HINAKO SHIJO……122
李 香緋 LI XIANGFEI……126
ネスツチーム
クーラ・ダイアモンド KULA DIAMOND……130
フォクシー FOXY……134
K9999……138
アンヘル ANGEL……142
サイコソルジャーチーム
麻宮 アテナ ATHENA ASAMIYA……148
椎 拳崇 SIE KENSOU……152
鎮 元斎 CHIN GENTSAI……156
包 BAO……160
韓国チーム
キム・カッファン KIM KAPHWAN……164
チャン・コーハン CHANG KOEHAN……168
チョイ・ボンゲ CHOI BOUNGE……172
メイ・リー "MAY" LEE JINJU……176

特殊登場演出……097,141,181,185
Other characters……182
没 キャライラスト集……186
KOF2001 背景CG紹介……194
デモ＆チームエンディング……196

Chapter 3 VERSUS HUMAN

K'＆マキシマ……210
ウィップ＆麟……211
草薙 京＆二階堂 紅丸……212
大門 五郎＆矢吹 真吾……213
八神 庵＆ヴァネッサ……214
セス＆ラモン……215
レオナ＆ラルフ……216
クラーク＆ハイデルン……217
テリー・ボガード＆アンディ・ボガード……218
ジョー・ヒガシ＆ブルー・マリー……219
リョウ・サカザキ＆ロバート・ガルシア……220
ユリ・サカザキ＆タクマ・サカザキ……221
キング＆不知火 舞……222
四条 雛子＆李 香緋……223
フォクシー……224
K9999……225
アンヘル……226
クーラ・ダイアモンド＆麻宮 アテナ……227
椎 拳崇＆鎮 元斎……228
包＆キム・カッファン……229
チャン・コーハン＆チョイ・ボンゲ……230
メイ・リー……231
対ボスキャラクター……232

Chapter 4 DATA BASE

技数値データ集……234

Chapter 5 STORY & GRAPHIC ARTS

チームストーリー＆設定原画……246

Chapter EX

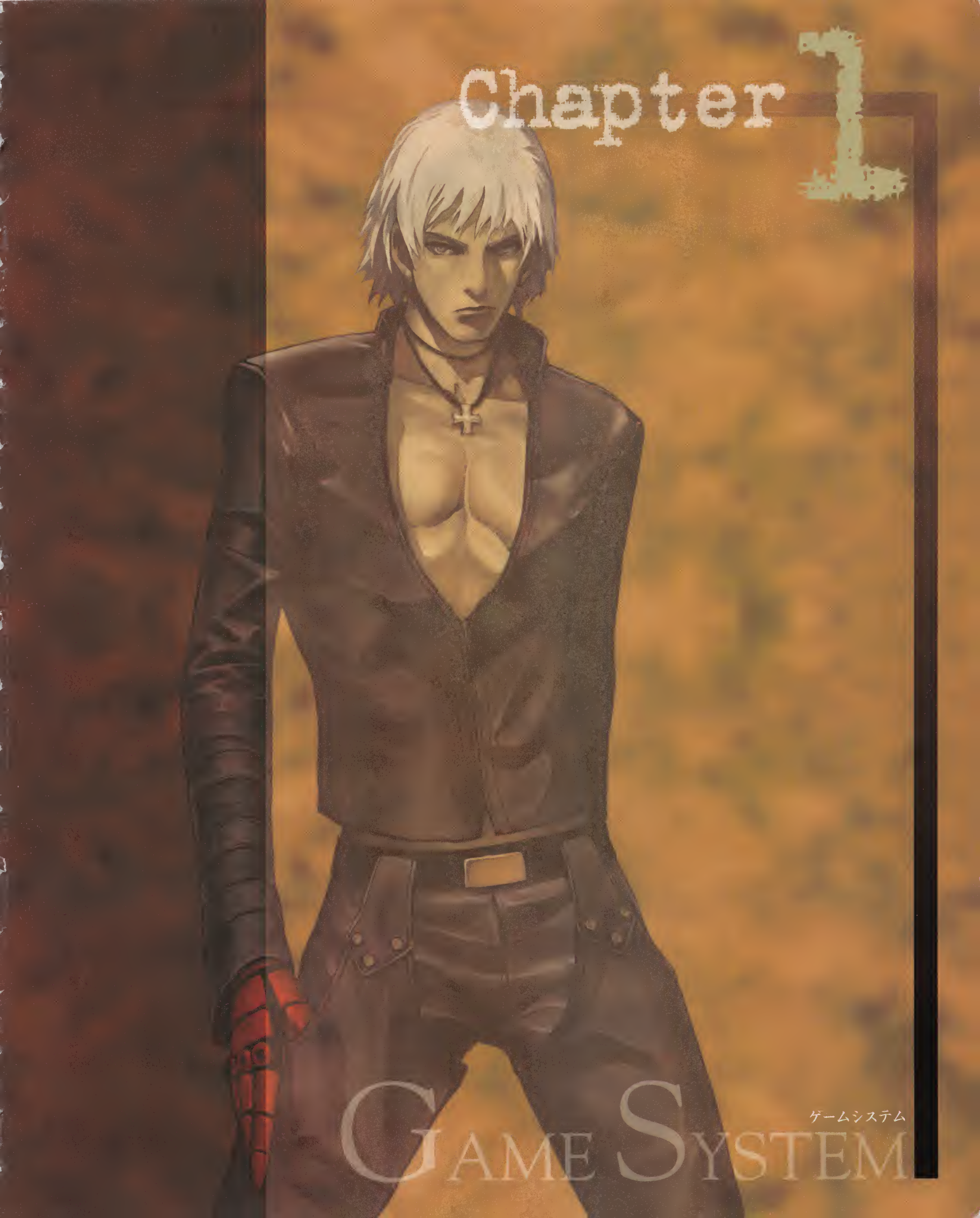
開発者インタビュー……205



Chapter 1

GAME SYSTEM

ゲームシステム



本書の内容を正しく理解するために……

本書の見方&用語解説

紹介&攻略を始める前に、まずは各記事の見方を説明しておこう。
特に、特殊な用語や略号の意味は重要なので、しっかり把握しておいてほしい。

コマンド表記について

本書では、レバーの入力を→↗↑↖←↙↓↘の矢印、ボタンの入力をA、B、C、Dで表しているほか、各技のコマンドには、右の表にあるような略号を使用している場合がある。特殊なものは少ないので、とまどうことも無いと思うが、念のため確認しておこう。

また、通常技の種類を表すためにも、出すためのボタンを使っている（例：しゃがみ弱パンチ→しゃがみA）。逆に、必殺技や超必殺技の場合、AorB（弱攻撃）ボタンで出したものを「弱」、CorD（強攻撃）ボタンで出したものを「強」と表記しているので注意。

A	A（弱パンチ）ボタンを入力	C	C（強パンチ）ボタンを入力
B	B（弱キック）ボタンを入力	D	D（強キック）ボタンを入力

＋	前にあるレバー入力を終えた後、続くボタンを入力
•	並記されたボタン（レバー）を順に入力（同時は基本的に不可）
〜中に	〜にある技の最中に入力（細かな条件は技解説を参照）
（空中可）	空中での入力を受け付ける（空中でも出せる）ことを表す

攻略記事の見方

キャラクター紹介 P015〜



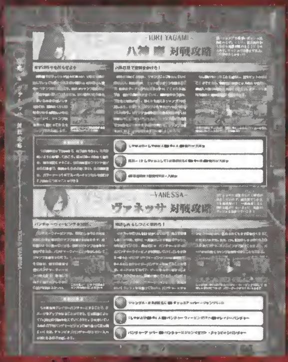
各キャラクターの紹介ページは、「プロフィール&ポーズ集」、「通常技&特殊技&ストライカー動作」「必殺技&超必殺技」の三部構成となっている。各種の技に関しては、グラフィックだけでなく解説文も掲載してあるので、キャラクターの性能を知るための参考にしてほしい。

なお、必殺技の数が多いマリーやアンヘルは「必殺技&超必殺技」のページが多く、モードによって技が違うメイ・リーは、スタンダードモード→ヒーローモードの順で掲載してある。



通常技とストライカー動作以外の技には、技の種類（上図①）、技名（上図②）、コマンド（上図③）を併せて掲載してある。また、発生するために条件が必要な動作などには、上図④のように補足説明を加えてあるので、チェックしてほしい。

対戦攻略 P209〜



対戦攻略ページでは、対人戦における有効な戦法と、連続技を掲載している。連続技には以下のような略号を使用しているので、意味を把握しておこう。

→	特殊なシステムを使用しないつなぎ
C➡	キャンセルを使用したつなぎ
SC➡	スーパーキャンセルを使用したつなぎ
{ }	カッコ内のつなぎは連打キャンセルを使用

数値データ P233〜



数値データのページには、すべての技（ボスキャラクターは除く）について、ガード段やダメージ値を始めとしたデータを収録。各項目の意味はコーナーの最初に掲載してあるので、それを参照しつつ研究の材料としてほしい。

また、コーナー最後には全キャラクターの緊急回避のスピードをまとめてあるので、興味のある人はそちらもチェックだ。

用語解説

ここでは、本書中で使われている用語を解説していく。『K.O.F.』独特の用語も多いので、誤解することの無いよう、しっかり把握しておこう。

●当て身

コマンドを入力すると攻撃を待ち構えるポーズを取り、そこに攻撃を受けると受け止めて反撃する技の総称。受け止められる攻撃やタイミングはさまざま。

●暗転

超必殺技を出した際に、背景が暗くなる演出のこと(MAX超必殺技の青白くなる演出も同様)。この間、もう一方は強制的に動作が停止される。

●移動投げ

前方に走って(or突進して)いき、相手に近付くと投げを繰り出す技の総称。タクマの翔乱脚、クラークのランニングスリーなどが代表例。 →P013

●ガードポイント

特定の技に設定されている、相手の攻撃を受けると自動的にそれをガードする判定のこと。「打撃防御」と呼ばれることもある。ガードといっても、そこで技の動作が中断されることはないが(そのまま技の動作が続行される)、ケズりダメージは受けてしまう。また、設定されているモーションや部位はさまざま。



●確定

その行動が確実に決まる状況のこと。「反撃~」ならば相手の反撃が間に合ってしまうことを、「○○が確定」ならば○○の技が確実にヒットすることを示す。

●カウンターヒット

特殊技、必殺技、小&中ジャンプ攻撃の出始め~攻撃中に、もう一方の攻撃がヒットした状況のこと。さまざまな付加効果がある。 →P009

●空キャンセル

通常技や特殊技を空振りしつつキャンセルすること。本作は技を相手に当てようが空振りしようがキャンセル可能タイミングは変わらないため、攻撃判定を出した後に空キャンセルすることが可能。逆に、攻撃判定が出る前は基本的に空キャンセルできない。

●下段

立ちガードでは防げない打撃技の総称。

●硬直

技を出した後のスキ(フォロースルー)や、相手の攻撃をガードした後などの、キャラクターが行動不能になる時間のこと。単体で使う場合は前者のことを示し、後者はガード硬直と表現するのが一般的。

●後転

緊急回避・後方を示す略語(本書中ではこう表記)。

●サーチ系

ストライカーの性質を示す用語。相手の位置を狙って攻撃を出すタイプのことを指す。

●C+D

吹っ飛ばし攻撃を示す略語(本書中ではこう表記)。

●ジャンプ防止

相手がジャンプしそうな状況で適した技を出しておくことにより、ジャンプ直後をたたき、跳び込まれることを未然に防ぐ行為のこと。この行為に使う(使える)技のことを「ジャンプ防止技」と呼ぶ。主に、攻撃する位置が高く(空中の相手に当たりやすい)、スキが小さい(空振りしたときのリスクが小さい)技が使われる。



●前転

緊急回避・前方を示す略語(本書中ではこう表記)。

●打撃投げ

投げ技の成立と同条件で出せるガード不能打撃技の総称。投げ技が成立した時点で相手をとらえる(確定する)のに対し、打撃投げは打撃技が出るだけなのが相違点。技が出たとしても、出始めをつぶされたり、緊急回避でかわされる可能性があるわけだ。 →P013

●中段

しゃがみガードできない技の総称。ジャンプ攻撃は、昇りで出してしゃがみガードに当たる(しゃがみガードを崩す手段となり得る)技のみ、こう呼ばれる。

●二択

二者択一の略。対処法が異なる(対になる)二つの技を使い分け、相手に防御法の選択を強要する戦法のこと。中段or下段、投げor打撃技などが典型的な例。

●昇り

ジャンプ直後に攻撃を出すこと。「~ジャンプA」「~で出すと……」といった形で使われる。

●発生

技の動作が始まってから、攻撃判定が出るまでのタイミングのこと。「早い」「遅い」で表現される。「出が早い」「出が遅い」も同義。

●反撃

相手の技に対して、その硬直中に技を決めること。「○○されると~を受ける」とある場合、○○後は硬直中に相手の技が決まってしまうことを表す。

●無条件追撃判定

相手(吹き飛び中)のやられ判定の有無に関わらず、攻撃をヒットさせることができる判定。この判定を持つ技ならば、吹っ飛ばし攻撃ヒット後、通常技空中ヒット後(ダウンしない吹き飛び)など、本来は追撃不可能な状態にも決めることが可能(攻撃判定が当たればの話だが)。K'のミニッツスパイク(空中)や、クーラの強レイ・スピン(1段目)などが代表例。

●目押し

技と技のつなぎを表す用語。キャンセルなどの特殊システムを使用せず、前の技の硬直が解けた直後に次の技を出すことを指す。弱攻撃→強攻撃が代表例。

●乱舞技

多種多様な打撃技を連続で繰り出す技の総称。「乱舞系○○技」と表現される場合もある。基本的に見た目を基準とした表現なので、性質は技によって異なる。

●連打キャンセル

弱攻撃の戻りモーションをキャンセルして弱攻撃を出すシステム。本作では連打キャンセルが可能なタイミングが技ごとに設定されており、中には終わり際のみ連打キャンセル可能な技もある。

●ロック系

ヒットした際、その状況に関わらず相手を規定の状態にロックして攻撃を決める技のこと。ロックする部分がヒットすれば、以降は基本的に全段ヒットする。

●割り込み

相手の攻撃連係の途中(技と技の間)に割り込むような感じで技を出し、その連係を止めること。

対戦へなだれ込む前の下準備……………………Text：MVP

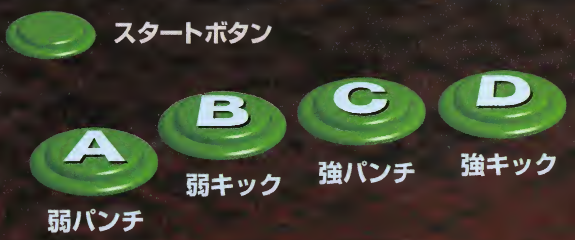
基本的な遊び方

毎年、少なからず変更の加えられている操作方法。その違いがプレイに影響することもあるので、しっかり把握してもらいたい。

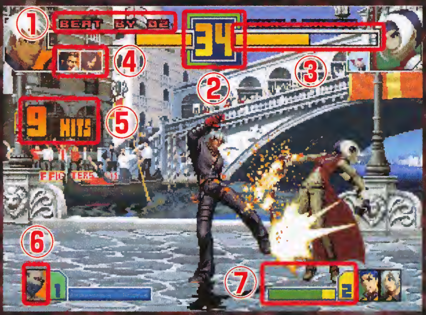
基本操作



- ➡：前進
- ⬋・⬇：しゃがみ
- ⬃：しゃがみガード
- ⬅：立ちガード
- ⬉：後方ジャンプ
- ⬆：垂直ジャンプ
- ⬈：前方ジャンプ



画面の見方

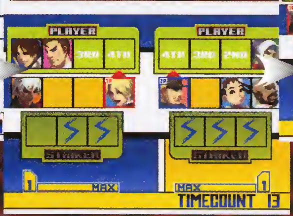


①連勝数／得点
対戦時は連勝数、もしくは挑戦者の表示（乱入した側）が、CPUでは獲得した得点が表示される。
②残りタイム
そのラウンドの残りタイム。スタートは60カウントで、緑の枠線が1周すると1カウント減少する。
③体力ゲージ
使用キャラの残り体力（黄色い部分）を表す。タイムオーバー時は、残り体力の多い方が勝利となる。
④待機中のエントリーキャラ
控えにいる2番手以降のキャラクターの顔が表示される。2番手は画面端寄りに表示されたキャラだ。
⑤連続ヒット数表示
連続技になっている打撃の総数。一つの技で多段ヒットするものもあるが、基本的に99HITが最高。
⑥ストライカーキャラ
ストライカーに選択したキャラの顔が表示される。エントリーキャラ4人の場合は表示されない。
⑦パワーゲージ＆ストック数
ゲージの長さに差違はあるが、ゲージを満タンまでためると1本分ストックされる。最大数も可変だ。

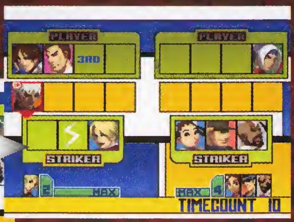
ゲーム開始までの流れ



この画面で40キャラから4キャラを選択し、自分のチームを作ろう。



次にオーダーセレクト。上段に入れると試合に出るエントリーキャラに。



下段はストライカーになるのだ。レバーの上下で慎重に選択していこう。

スタート時に流れる操作説明画面（省略可）の後、

●キャラクター選択画面

になる。ここでは4人一組で構成されたデフォルトの10チーム、計40キャラの中から好きなキャラクターを4人選択していこう。制限時間（15カウント）がある上に数が多いので、選択したいキャラクターの顔グラフィックを覚えておきたい。もしも制限時間いっぱいになると、カーソルがある位置から右に向かって勝手に選択されてしまうぞ。なお、「？」はCPUにランダム選択してもらうところで、例えば2キャラを自分で選択し、後は「？」に任すということも可能だ。

さて、キャラクター選択が終わると最後に、

●オーダーセレクト画面

になる。ここは4人のキャラクターを実際に試合で使うエントリーキャラクターとストライカーで使うキャラクターに分ける画面。上段はエントリーキャラ、下段はストライカーキャラなので、レバーの上下で各キャラを分けていこう。なお、エントリーキャラは選択した順番が実際の試合で使う順番になり、ストライカーキャラは選択した順に画面端寄りの配置となっていく。ここでの順番やストライカーの配置は試合に大きく影響するので、慎重に選択していこう。

ゲームモードについて

タクティカルオーダーシステムの導入によって闘うキャラ数が可変するようになったものの、シングルモードはいまだ健在（お店側の設定による）、この場合、エントリーキャラ1人＋ストライカー3人固定で1～3本先取の勝負になる。エントリーキャラを1人選択した時点で、残りのキャラは自動的にストライカーキャラと決まってしまうので、選択画面では注意しよう。



シングルモードでは1～3本先取の勝負。パワーゲージ消費行動の応酬が予想される。

特殊操作一覧

ストライカー呼び出し

BC同時押し

タクティカルオーダーセレクトで選択した最大3人のストライカーキャラは、BC同時押しでパワーゲージを1本消費しつつ呼び出せる。その際、呼び出すキャラの選択方法は次の通り(ストライカーが3人の場合)。画面端寄りのキャラは←、中央のキャラは↓orニュートラル、中央寄りのキャラは→、これとBC同時押しを組み合わせて、任意のストライカーを呼び出そう。なお、ストライカーが二人のときは、画面端寄りのキャラは選択方法に変化がなく、中央寄りのキャラは↓or→orニュートラルとなる。

→P010



緊急回避

前方：→orニュートラル＋AB同時押し
後方：←＋AB同時押し

一定距離を前進or後退する緊急回避は、ボタンを入力した(動作を開始した)瞬間から打撃判定の技に対して無敵状態になるが、動作終了間際には若干の硬直時間が存在する。そして、動作中は常に投げられ判定があるのが特徴だ。なお、前方に限り、ダッシュ中に行なうとその移動距離が若干長くなるので覚えておきたい。

→P013



前方



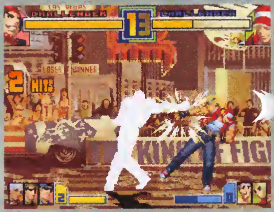
後方

スーパーキャンセル

特定の必殺技中に超必殺技のコマンドを入力

必殺技にキャンセルをかけて超必殺技やMAX超必殺技を出すのがスーパーキャンセル。スーパーキャンセル動作でパワーゲージを1本消費するので、超必殺技を出すには合計2つ必要。

→P012





各種ジャンプ

小ジャンプ
- 一瞬だけ↖or↑or↗

中ジャンプ
- 一瞬だけ↙or↓or↘の後、一瞬だけ↖or↗
- ダッシュ中に一瞬だけ↗

大ジャンプ
- 一瞬だけ↙or↓or↘の後、↖or↗
- ダッシュ中に↗



通常ジャンプのほか、レバーの組み合わせで3つのジャンプが可能。ジャンプ軌道はキャラによって千差万別だが、種類による軌道の違いはおおむね上のようになる。

ダッシュ

→→

素早く前方に走るダッシュは、レバーを入れ続けることで継続できる。また、ダッシュを止めた瞬間はスキが存在するため、瞬時にガード動作は取れず、通常技(立ち状態のもの)を出そうとしても出ない。通常技はレバーを入れ続けながら出そう。

バックステップ

←←

後方にステップを踏んで、1キャラ分程度の間合いを移動するこのバックステップは、形状通りに動作の途中が空中判定になっている。このため、空中必殺技を持っているキャラはバックステップの途中でそれを出すことが可能だ。

通常投げ／投げはずし

通常投げ：相手の近くで→or←＋CorD
投げはずし：通常投げでつかまれた瞬間に→or←＋相手の押したボタン

通常投げは地上のものに限って投げはずしが可能。空中投げや一部の投げは、投げはずしできないようになっている。ダメージは全体的が低めだが、投げはずしの条件がボタンに依存した完全な二択状態なので、決める機会が多い。なお、技の硬直中に通常投げを決められた場合でも投げはずし可能な点を覚えておこう。

→P013

ガードキャンセル

ガード中にABorCD同時押し

相手の攻撃をガードした後、一定時間内にABかCDを同時押しすると、パワーゲージを1本消費しつつ、ガードキャンセル行動を行なえる。AB同時押しは動作終了まですべての技に対して完全無敵の緊急回避で、レバーによって前方と後方を選択することが可能。CD同時押しはわずかにダメージがある吹っ飛ばし技で、基本的に攻撃判定が出るまでつぶされることはない。

→P013

MAX超必殺技

任意のコマンドを入力

パワーゲージを2本を消費すると、超必殺技の上位版であるMAX超必殺技を出せる。MAX超必殺技は、基本的に同じ技名の超必殺技ならばパンチボタンorキックボタンの同時押しで出すことが可能だ。なお、MAX超必殺技専用の技も多数あり、これは威力が高めに設定されていることが多い。

吹っ飛ばし攻撃

CD同時押し

C+Dはヒット時に相手を吹っ飛ばす攻撃になっていて、各キャラ地上と空中の二つを持っている。

挑発

スタートボタン

スタートボタンで相手を挑発する演出を見ることができる。なお、挑発による効果は一切無い。

受け身

ダウン直前にAB同時押し

相手の攻撃を受けてダウンする際に、その直前でABを同時押しすると、受け身を取ってダウンを回避することができる。受け身は後方に移動するようになっていて、動作終了まで完全無敵だ。なお、技によっては受け身不能という設定もあるのでチェック！

◎基本的な遊び方◎ HOW TO PLAY

キャラに合ったチーム編成を！ Text：極限堂

タクティカルオーダーセレクト

チーム内のプレイヤー人数も選べるようになった本作。人数によって防御力とパワーゲージの長さが変わるのでしっかりと把握しよう。

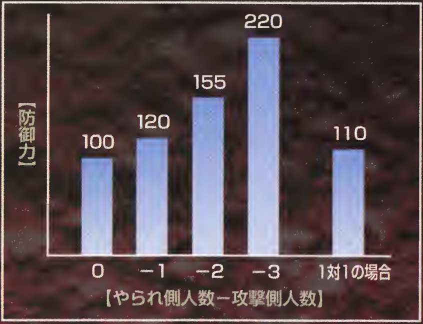
オーダーの違いによる変化

防御力と体力回復量の変化

オーダーの違いによる補正は、プレイヤー数の少ない方に防御力が付加される形で行なわれ（攻撃力の補正は無い）、その補正率は人数の差に応じて増減する。例えばプレイヤー4人対プレイヤー1人での対戦の場合、1人の方に右表−3の防御力が与えられる。よって、同じプレイヤー数である場合は、2対2でも4対4であっても同じ防御力になる。ただし、例外として1対1の時に限り、お互いに防御力が付加される。

試合後の体力回復は人数が少ないほど多く、4人だと回復しない。残りタイムもわずかだが影響する。

エントリーキャラ数による防御力の変化



※数値は体力ゲージの減りを元に編集部で独自に調査したもの。目安程度に考えてほしい。

エントリーキャラ数&パワーゲージ対応表

エントリーキャラ数	パワーゲージ 形状	長さ	最大ストック数
1人	4 MAX	38	4
2人	3 MAX	48	3
3人	2 MAX	58	2
4人	1 MAX	78	1

戦術に応じた人数

キャラに合った人数で闘う

プレイヤー数を減らすということは、それだけ闘いがつらくなってしまうということ。しかし、その見返りとしてパワーゲージがたまりやすくなり、パワーゲージストック数の上限も増加。ストライカーの人数も増えるので、戦術の幅が広がることは間違いない。

何人で闘うのが強いかは一概に決められないが、人数による違いを考えれば、自分のキャラがどういったオーダーに適しているかが分かるかと思う。例えばパワーゲージを消費する行動が強力なキャラは、プレイヤー数が少ないほど強さを最大限に発揮してくれる。プレヤーキャラがタクマ一人の場合、常に龍虎乱舞の恐怖を与えることができるが、四人の場合はそれほどの脅威にはならないだろう。逆に、クラークやチャンのようなゲージをあまり必要としないキャラは、プレイヤー四人チームでも問題なく力を発揮してくれる。

このように、使用キャラやゲージを使う目的、ストライカーシステムなどもよく考慮した上で、自分に合ったプレイヤー人数を決めていくといい。



パワーゲージが有るか無いかで大きく強さが変わるキャラの代表格、タクマ。この状態では威圧感が無く、性能を出し切ってるとはいえないが……、



この状態なら話は別。無敵時間のある超必殺技、龍虎乱舞の存在により、大幅な戦力アップは間違いない！

パワーゲージについて

消費行動とたまる条件

プレイヤーが4人の場合、1本しかゲージをストックできないため、MAX超必殺技とスーパーキャンセルを行なえない。ストライカーも存在しないので、パワーゲージを使う行動はかなり限られる。しかし、プレイヤーが3人以下であれば一通りのシステムを使用できる。

では、パワーゲージはどういった行動でためることができるのか？　条件は次の通り。**①必殺技を出す　②超必殺技以外の攻撃をガードもしくはヒットさせる　③攻撃をガードするかくらう**　①は注意が必要で、出してもパワーゲージがたまらない必殺技も一部に存在する。また、ストライカーを絡めた攻撃をすると、パワーゲージが基本値の12.5%しか増加しないように補正ががかかるので（詳しくはP10参照）、ゲージため効率が悪くなる。

ちなみに、途中までしかパワーゲージがたまっていないときに自キャラがK.O.されても、そのときの状態で次のキャラに引き継がれるので安心しよう。

パワーゲージを使用する行動

消費	行動
1本消費	超必殺技
	ストライカー呼び出し
	ガードキャンセル緊急回避
	ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃
2本消費	MAX超必殺技
	スーパーキャンセル超必殺技
3本消費	スーパーキャンセルMAX超必殺技



必殺技は出すだけでパワーゲージがたまる。空振りしてためるのも重要だ。



普通はガードさせたときに、ここまでパワーゲージを増加してくれる必殺技だが……、



ストライカーを攻撃に絡めていくと、これだけしかたまらなくなってしまう。

◎タクティカルオーダーセレクト◎

TACTICAL ORDER SELECT

追加ダメージで一気に即戦力!……………Text:真瑠世

ワイヤーダメージ

ワイヤーダメージが発生したときに追撃はできているか? 追撃の成否で戦況が一変する可能性もあるので、しっかり確認しよう。

基本性質と利用法

攻撃がヒットしたときに、相手が横方向に吹っ飛んで壁にたたき付けられ、その反動で手前に跳ね返りつつ放物線を描きながら落下してくる。このやられモーションが、ワイヤーダメージだ。ワイヤーダメージはあらかじめ設定されている技でのみ発生し(右表参照)、手前に跳ね返ってきたところに追撃が可能なのが特徴。もちろん、通常の空中追撃時と同じ判定なので、空中追撃に使用できる技ならどれでもヒットする。高威力の追撃はもちろん、ジャンプ攻撃などで追撃しつつ、攻めの起点にしてもいい。その利用価値は高いぞ。



ワイヤーダメージ発生技と設定されている技ならば、ぜひとも戦術に組み込んでいきたい。

追撃を考察する

ワイヤーダメージ発生後の追撃で重要なのが、自分の位置。相手の跳ね返り方は一定だが、自分の位置は状況によって違うからだ。つまり、画面端に追い詰められた状態で発生した場合は正面&遠距離に、画面端に追い詰めている状況で発生した場合は自分の背後に向けて追撃する必要があるわけだ。従って、毎回ベストな追撃や、起き攻めへの移行ができるとは限らない。欲張って追撃を失敗し、相手の反撃を受けることも十分に考えられる。当てたときの画面位置を素早く判断し、状況別の追撃をすることが重要だぞ。



画面端に追い詰めた状態で発生した場合は、中央に向けて追撃。コマンド入力も逆向きになる。

ワイヤーダメージ発生技一覧

●クリティカルタイプ	
紅丸	反動三段蹴り
真吾	月肘(当て身成功時)
ヴァネッサ	パンチャーストレート
ラルフ	ギャラクティカファントム
リョウ	弱暫烈拳
ロバート	極限流連舞脚
雛子	はたきこみ
シャンフェイ	超白龍
アテナ	ストライカー動作
	サイキック9(セーラー)
チン	弱轟炎招来・改
ケンスウ	ストライカー攻撃(挑発部分)
チャン	鉄球大暴走(蹴りフィニッシュ時)
メイ・リー	神獣脚
	強メイ・リー チョ～ップ!
	C+D(ヒーローモード時)
●カウンタータイプ	
K'	ワンインチ(➡+A)
マキシマ	ベイパーキャノン
麟	強 翳(3段目)
	羅殺(強は3段目のみ)
紅丸	居合い蹴り(蹴りの戻り際)
大門	ジャンプC+D
庵	ストライカー動作
ヴァネッサ	マシンガンパンチャー
	ストライカー動作(フィニッシュ)
セス	昇陽(強)
ラモン	ローリングソバット
雛子	ストライカー動作(フィニッシュ)
クーラ	ワンインチ(➡+A)
	クリティカルアイス(⬉+C)
フォクシー	C+D(地上、ジャンプ共に)
メイ・リー	ストライカー動作(2段目)

二つの発生タイプと性質

●クリティカルタイプ

ヒットすれば無条件でワイヤーダメージが発生するタイプ。ガード時はガード弾きを誘発するのも特徴。反撃されにくく、ヒット時はおいしい展開になるわけ。

特にガード不能技のメイ・リーやラルフ、スーパーキャンセルで確定ダメージの狙えるロバート、チンは、主戦力になるといっても過言では無い。



ガード不能+ワイヤーダメージ発生技など、このタイプは総じて強力。ストライカーにも注目だ。

●カウンタータイプ

カウンターヒット時限定で発生するのがこのタイプ。多段技の特定段数に設定されている場合、その部分がカウンターヒットする必要があるため、非常に狙いにくくなっている。

また、ノーマルヒット時に相手が受け身不能なのも特徴。ノーマルヒットとカウンターヒットを見分けられるよう、意識して使おう。



ノーマルヒットか? カウンターヒットか? 画面に集中して追撃を変えたいところだ。

カウンターヒットについて

カウンターヒットの条件

カウンターヒットの発生する条件は、基本的に「相手の特殊技or必殺技に攻撃を合わせる」というもの。合わせる攻撃は弱攻撃などでもいいが、問題は相手の技が出始め～攻撃判定持続時間中でないと、カウンターヒットが発生しないところ。攻撃後の硬直時間に対しては、カウンターヒットが取れないのだ。

また、空中の相手に対しては、これ以外にもう一つカウンターヒットを取れる状況がある。それは、相手が「小or中ジャンプ中に技を出したとき」で、この場合は通常技に対してもカウンターヒットが取れるぞ。

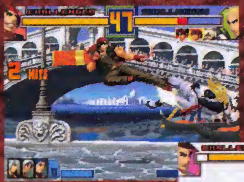
カウンターヒットの恩恵

カウンターヒット時に得られる効果は、主に「ダメージの増加」と「追撃判定の出現」の二つ。

ダメージの増加量は技によって異なるので、数値データ(P233～)を参照してほしい。この効果があるのは最初の1発のみだが、多段技はその後のダメージにも影響するため、受ける恩恵も大きい傾向にある。

一方、追撃判定が出現するのは、空中を吹き飛ばす技(状況)でカウンターヒットを取ったとき。ダウンしない技の場合はすぐに判定が消えてしまうので追撃は難しいが、ダウン属性の技の後は追撃判定が長い間残るので、逃さず追撃しよう。

なお、本作ではカウンターヒットの画面表示が無いため、確認が困難。確認手段はただ一つ「画面のフラッシュ」だけだ。画面が一瞬だけ白くフラッシュするので、これに反応できるよう、常に意識しておこう。



追撃パターンで代表的なのは、中ジャンプC+Dでカウンターヒットを取り、再度中ジャンプ攻撃を当てるというもの。



カウンターヒットの発生は、画面のフラッシュでしか確認できない。相当な集中力が必要だぞ。

使えば分かるこの面白さ！ Text：ラオウ

ストライカーシステム

使いこなせれば戦略にさまざまな幅を持たせることができる「ストライカーシステム」。その全貌を余すところなく解説していこう。

通常のストライカー呼び出し

基本的な性質

地上で自由に動ける状態にあるときにBC同時押しをすると、パワーゲージを1本消費してストライカーを呼び出すことができる。この呼び出しモーションは、打撃に対してはモーション全体の3分の1程度まで、投げに対しては全体の4分の1程度まで無敵時間が存在するが、以降は完全な無防備状態。無敵時間を活かして起き上がりや連係への割り込みに使うのは有効だが、呼び出したストライカーが相手に当たらなかった場合は反撃を受けやすいので注意したい。



最後の防御手段として優秀なストライカー。呼び出しモーションの無敵を使って攻撃をかわせ！

呼び出しコマンド

ストライカーを最大3人まで設定できる本作では、呼ぶキャラを選択するためにコマンドを使い分ける必要がある。これは画面下部の配置に対応しており、画面端寄りのキャラはレバー後ろ方向、中央のキャラはニュートラルor真下or真上、そして画面中央寄りのキャラは自キャラの前方向（＋BC同時押し）となっている。なお、ラウンド中に相手との位置が入れ替わった場合でも、そのコマンドは必殺技などと同様、自キャラを中心に左右入れ替わるようになっているぞ。



ストライカーが2キャラ居るときは、レバーニュートラルだと画面中央寄りのキャラを呼び出すぞ。

ダメージ補正について

ストライカーが相手に当たった後の自キャラの攻撃は、ダメージ補正がかかって基本値の62.5%になる。また、このときはパワーゲージ増加量にも補正がかかり、もともとの増加量の12.5%になってしまう。この二つの補正は、ストライカーの攻撃をヒットorガードさせた後、連続ヒットor連続ガードになる攻撃が対象でとなり、たとえストライカーの攻撃が終わっていたとしても適用される。いったん連続ヒットor連続ヒットが途切れれば適用されないので意識したい。



ダメージ＆パワーゲージ補正を受けない、ギリギリ連続ガードにならないような連係が重要。

キャンセルストライカーの性質

キャンセル時の条件

キャンセルストライカーとは、自分の攻撃をヒットorガードさせたときにBC同時押しを入力して、呼び出しモーション無くストライカーを出すことを指す。ただし、キャンセルストライカーにはいくつかの条件があるので注意。それは、**①地上の相手に対してのみ、②ノックバックの無い技を当てた後は入力が成立しない、③超必殺技中は不可能**、というもの。特に重要なのは①で、これはダウンを奪える技がヒットした際はキャンセルストライカーができないことを表す。失敗と呼び出し不能を勘違いしやすいので注意しよう。

なお、パワーゲージの消費量は通常のストライカー呼び出し動作と同様（1本消費）だ。

複数人数の呼び出し

ストライカーキャラを二人以上にした場合、キャンセルストライカーを使えば複数人数のストライカーを連続で呼び出すことが可能だ。このとき、最初に呼び出すストライカーはキャンセルストライカーを使わなくてもいい。そして、2人目以降のストライカーは、プレイヤーの技一つにつき1体呼び出すことができる。

ここで、1人目のストライカーをキャンセルストライカーで呼び出した後、合計で3体のストライカーを使う連係の流れを考えてみよう。具体的には……、

●プレイヤーの技（始動技）→キャンセルストライカー（1人目）→プレイヤーの技（2つ目）→キャンセルストライカー（2人目）→プレイヤーの技（3つ目）→キャンセルストライカー（3人目）

という流れになる。つまり、穴の無い連係を作るならば、プレイヤーの攻撃はスキの小さい技で構成するのが望ましい。攻撃発生の遅い技や全体モーションの大きい技にキャンセルストライカーで複数人数呼び出しを狙っても、相手に付け込まれやすくなるのだ。

なお、ストライカー動作のダメージは呼び出した人数が増えるに連れて飛躍的に大きくなり、キャラによっては単体使用時の10倍以上のダメージになるものもある。ただし、これは画面上に存在しているストライカーの数で判断されているので注意。たとえ3人のストライカーを連続で呼び出したとしても、最初の1人が画面外に消えてしまった場合は、残り二人のダメージが二人同時に出現している状態のものになる。

キャンセルストライカーを使えない状況



相手が地上に居ないと基本的に不可能。ダウン技にストライカーを仕込むと、ヒット時は出ない。



当てたときに相手が後方へノックバックしない技に仕込んでも、ストライカーは出せないので注意。



超必殺技をガードされたときのスキは、ストライカーでフォローできない。必殺技とは大違いだ!!

ストライカー有効活用術

今年はサポート役！

先述の通り、複数のストライカーを同時に使っても、ダメージ補正のため威力にはあまり期待できない。しかも呼び出す人数分のパワーゲージが必要なので、一筋縄では使いこなせないはず。連続技に組み込む場合も、入力が忙しい上にキャンセルストライカーの条件が影響して難度が高くなってくる。よって、最初はストライカーを単体で使用するのがオススメだ。

また、ストライカーは目的意識を持って使いたい。ストライカーの攻撃を起点に攻めれば（切り返せば）、相手の迎撃を気にすること無く自分の攻撃ターンにできるからだ。特に、相手に技を当ててキャンセルストライカーで呼び出せば、相手の攻撃にストライカーがつぶされることが少なく、しかもそのまま自分の攻めのターンに持ち込めるわけだ。自分の体力が少なくて相打ちが響くときは、さらにストライカーの重要性が増すことだろう。つまり、戦術や連続技を強化するサポート的な使い方がメインになるといえる。

サポートのさせかたとしては、下に挙げた三つのパターンが有力。一つは防御面の強化、二つ目は連係の補助、そして最後に連続技の強化だ。



追い込まれて体力も少ない。ガードキャンセルC+Dだと仕切り直して終わりだが、



キャンセルストライカーを使えば、ガードキャンセルC+Dと同じゲージ消費で、



切り返して自分の攻めのターンにすることができる。これが今回メインの使い方だ。

効果的な使用法

ストライカーを効果的に使うには、その性能を把握することが必要不可欠。攻撃発生の早さ、攻撃判定の大きさや持続時間、そして追撃可能かどうか？　また、下段や中段といった攻撃判定を持つ場合もポイントになる。攻撃発生が早ければ防御面の強化に役立つし、持続時間が長ければ連係補助に使いやすい。ヒット後に追撃可能なら、もちろん連続技用という具合だ。



画面端に追い込まれたときに、割り込みのしゃがみBからK9999呼び出し。K9999は中段判定なので、仕切り直しからガード崩しに発展する！



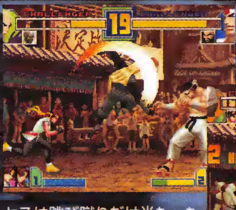
さらにヒット時はワイヤーダメージが発生するので、結果的に連続技もできてしまう。なお、ガードされても自分のターンなのはいうまでも無い。

オススメストライカー① 防御強化タイプ



ディフェンス面ではこの2キャラが最有力候補。ユリは攻撃の持続が長く、なおかつ広範囲をカバーしてくれるので、上昇系対空技をガードされたときのフォローに最適だ。上昇系対空技が必ずダウンを奪えるものならば、ヒット時はキャンセルストライカーの条件から外れるため、無駄な呼び出しが無くなるぞ。

セスは何といってもヒットすると相手を真上に浮かすため、追撃が非常に簡単なのが利点。起き上がりや割り込みなどに信頼して使っていけるぞ。

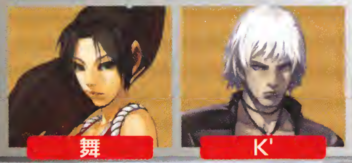


昇龍弾にはストライカーユリを入れ込むのが正解！　ダウンを奪えなくてもフォローできるので、割り切って使おう。



セスは跳び蹴りだけ当たったときとアッパーまでヒットしたときとで追撃のタイミングは変わるが、いずれも簡単だ。

オススメストライカー② 連係補助タイプ



自分の連係の穴を埋めたり、攻撃の起点として使うこのタイプは、舞が圧倒的に強力。舞のストライカー動作である水鳥の舞は3連発の飛び道具なので、相手はガード以外の対処が難しいのだ。3発目がヒットすると追撃は基本的に不可能だが、試合の流れが自分にあるのは間違い無いはず。一方のK'は連係補助というよりも、下段判定を活かして相手のガードを崩す手段として活用できる。一部の特殊技やジャンプ攻撃を併用し、相手のガードを崩しつつ連続技を狙おう。



特定のキャラは3発目がヒットした後も追撃できるのでオイシイ。連係を強化した上にダメージも見込めるのだ。



ジャンプ攻撃と同時にK'。これで相手のガードを崩し、必殺技でしっかり追撃。パワーゲージ消費分の価値はある。

オススメストライカー③ 連続技強化タイプ



プレイヤーキャラだけだと特定の状況で連続技が弱い場合は、アンヘルが活躍する。攻撃発生はもちろん、長い距離をカバーする上に相手を引き戻すため、地上連続技を狙いやすいのが特徴。下段判定であるしゃがみBからの連続技が冴えない場合は、アンヘルを経由して強攻撃につなぐといい。シャンフェイは、ダウン状態の相手を強制的に引き起こして地上連続技を狙える特殊なストライカー。受け身の取れない技から使えば、さらなる発展が見込めるので研究してほしい。



高性能のしゃがみBだが、連続技は不得手。こんなときはアンヘルを使って近距離立ちDからの連続技を決めよう。



葵花の3発目は受け身不能。そこから香緋を呼び出し、近距離立ちC～地上連続技をフルセット決めていこう。

◎ストライカーシステム◎ STRIKER SYSTEM

スーパーキャンセル

ゲージ消費量が多いからこそ、しっかり理解して対戦に役立てたい。全キャラのスーパーキャンセル対応技表付きだ。　Text：OYZ

スーパーキャンセル対応技リスト

キャラ名	スーパーキャンセル対応技
K'	クロウバイツ（強は1～2段目のみ）
	ナロウスパイク
マキシマ	ダブルボンバー（2段目のみ）
ウィップ	ストリングス・ショット（タイプAとCは1段目のみ）
麟	強羅殺（2段目のみ）
京	鬼焼き（強は1段目のみ）
	弱轢鉄
紅丸	反動三段蹴り（1段目）
	真空片手駒（強は1～4段目のみ）
真吾	琴月　未完成（1段目のみ）
庵	鬼焼き（強は1～2段目のみ）
	葵花（1～2段目）
ヴァネッサ	パンチャーアッパー（2段目のみ）
	ダッシュパンチャー（パンチャーウィービング始動のみ）
	強パリングパンチャー
セス	昇陽
ラモン	引き起こし
レオナ	グライディングバスター
ラルフ	ガトリングアタック（1～2段目のみ）
ハイデルン	ムーンスラッシャー
テリー	ライジングタックル（1段目のみ）
	ラウンドウェイブ
アンディ	昇龍弾（1段目のみ）
	弱斬影拳
	疾風横拳
	幻影不知火・下顎
ジョー	タイガーキック（1段目のみ）
	弱爆裂フィニッシュ
	黄金のタイガーキック（1段目のみ）
マリー	弱ストレートスライサー
	弱バーチカルアロー（1段目のみ）
リョウ	虎砲（1段目のみ）
	虎砲疾風拳
ロバート	龍牙（1段目のみ）
	極限流連舞脚（4段目のみ）
ユリ	空牙（強は1段目のみ）
タクマ	猛虎無頼岩

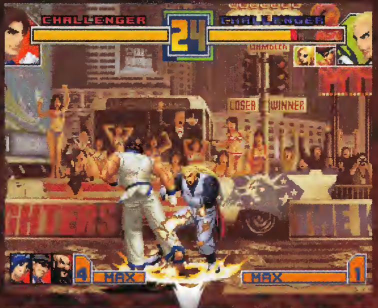
キャラ名	スーパーキャンセル対応技
キング	ミラージュキック（1～3段目のみ）
舞	強龍炎舞（1段目のみ）
雛子	がぶり寄り
	けたぐり
シャンフェイ	天崩山（1段目のみ）
	詠酒（対立ち攻撃）
	詠酒（対しゃがみ攻撃）
	衛氣守炮
クーラ	クロウバイツ（1段目のみ）
	レイ・スピン追加攻撃（スタンド）（蹴りのみ）
	レイ・スピン追加攻撃（シット）
フォクシー	プレニルニウム（1段目のみ）
	月の銀
	はじまりの樹
	知識の木
K9999	割れろォ！
	あっちへいってろォ！（1～3段目のみ）
アテナ	サイコソード（空中版含む）
	フェニックスアロー
ケンスウ	龍顎砕（1～2段目のみ）
チン	回転的空突拳
	柳燐蓬莱（1段目のみ）
	轟炎招来・改（強は1～5段目のみ）
パオ	PBクラッシュ　フロント
	PBクラッシュ　ライズ（1段目のみ）
	PBクラッシュ　エアバウンド（※1）
	PBクラッシュ　バウンド（※2）
キム	強飛燕斬（1段目のみ）
	ダブルデチャギ
チャン	強鉄球粉砕撃（※3）
チョイ	竜巻疾風斬（1段目のみ）
メイ・リー	三連脚（下段蹴り）
	三連脚（後ろ回し蹴り・ノーマル）
	強フルスイングチョップ
	メイ・リー　チョ～ップ！

※1：パオのバウンド時のみ。
※2：パオのバウンド時に当たったときのみ。
※3：背後側の攻撃判定のみ。

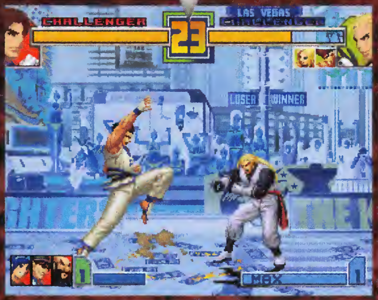
スーパーキャンセルの仕組み

スーパーキャンセルとは、特定の必殺技をキャンセルして、超必殺技やMAX超必殺技を繰り出すシステムのこと。使用する際は、各種超必殺技とは別にパワーゲージを1本消費する。つまり、スーパーキャンセル超必殺技ならパワーゲージを2本、MAX超必殺技の場合はパワーゲージを3本消費することになる。

ただし、どの必殺技でもスーパーキャンセルができるわけではなく、技ごと、そして段数ごとに可否が決まっている（左表参照）。キャンセルして出す超必殺技は基本的に制限が無いが、例外として、キムの弱覇気脚は鳳凰脚でのみ、マリーのM・スナッチャーはM・ダイナマイトスウィングでのみキャンセルできる。そのほかの技ではスーパーキャンセルできないので注意。



キムの弱覇気脚は、スーパーキャンセルできる技が決まっている例外の中の一つ。



鳳凰脚でのみキャンセル可能。MAX版を出すとパワーゲージを合計3本消費する。

ガード弾き

本作ではガード弾きを誘発する技から、大ダメージを狙えるキャラも存在する。ここで、その性質を詳しく解説しよう。　Text：OYZ

基本的な性質

個々の技には、それぞれ相手にガードさせたときに与えられる「ガード弾き値」が設定されている（詳しくはP234からの数値データページを参照）。相手に攻撃をガードさせ続けることで、このガード弾き値がある一定量を超えると、相手のガードが弾けて一定時間無防備な状態となる。これがガード弾きだ。画面が白くフラッシュして、相手はガード状態から後ろにのけぞるモーションを取るので、すぐに分かるだろう。

ただし、実際にガードを弾こうとすると、かなりの技数をガードさせないといけない。その上、相手が無防備な状態となっている時間は短いので、そこに連続技を決めるのは難しい。

実戦では、相手がガード弾きの状態になるポイントを見越して、少し早めに長い連続技をガードさせるといい。そうすれば、途中でガード弾きが発生し、その後の攻撃でダメージを与えることができるぞ。



ガード弾きの瞬間、背景が一瞬白くフラッシュする。その後、相手が無防備な状態をさらす。

ガード弾きを誘発する技

必殺技の中には、単発でガード弾きを起こすものが存在する。多くは多段技の最後に設定されており、ガードキャンセル緊急回避には弱い。また、ガード弾きを誘発する技は、クリティカルのワイヤーダメージ発生技であることがほとんど。ガードさせた場合はガード弾きが、ヒットした場合はワイヤーダメージが発生するという具合だ。

ただし、アンヘルの強レプンカムイだけは例外。ワイヤーダメージ発生技では無いが、ガード弾きを誘発する技である。



アンヘルの強レプンカムイだけは例外で、ヒットしてもワイヤーダメージは発生しない。

各種投げ／投げはずし

中段、下段に続くガード崩し手段である投げ。強力なコマンド投げ系と、軽視されがちな通常投げの、意外な一面を見ていこう。　Text：真瑠世

投げの種類と条件

投げの種類が豊富な本作。その種類は性質によって五つに大別される。全キャラ共通の通常投げ、コマンド成立と同時に投げるコマンド投げ、つかむまでに若干時間がかかるコマンド投げ、移動してから投げる移動投げ、投げと同じ条件で出せ、初段がガード不能の連続打撃を繰り出す打撃投げ、以上がその五つだ。

本作の投げの特徴は、連続技に組み込めることや、無敵時間のある打撃技を投げることができたり、通常投げと打撃投げ以外の投げは失敗時に空振りモーションが出るところ。また、打撃投げは緊急回避で避けることができることも覚えておきたい。なお、回避手段はジャンプが安定だ。もちろん、先読みして跳ばないとほとんど回避できないので注意しよう。

次に投げの成立条件を覚えよう。その条件とは、相手が地上にいて、ガードポーズを取っていない状態となっている。加えて空中復帰やダウン状態から起き上がった直後は、一定時間投げられないぞ。気を付けたいのは本作のガードポーズが長いところ。打撃をガードさせてからの投げは、決めにくいのである。

通常投げと投げはずし

全体的に威力が低めに設定されている通常投げだが、本作では、相手がCで投げたら投げはずしもCで入力しないといけないので、CボタンorDボタンで完全二択になっているのが特徴。そして重要なのが、「しゃがみ状態を投げられた場合は投げはずし不能」な点。これは普段のしゃがみ状態はもちろん、しゃがみDなどの硬直を狙われた際にも適用されるぞ。これにより、投げはずしが非常に困難であることが分かるだろう。

さて、気になる投げはずしの受付時間は、相手キャラや投げの種類で変化し、中でもヴァネッサ（C）、K9999（C）、アンヘル（D）の各投げは、投げはずし不能なので注目したい（詳しくはP234～を参照）。その他のキャラは、なるべく投げはずしの受付時間が短い方を使っていこう。最後に余談だが、ラルフのC投げのみ、なぜかパワーゲージがたまる……。



投げはずしは技の硬直中でも可能だが、しゃがみ状態だと一切投げられないのが重要ポイントだ。

特殊な投げ技一覧表

タイプ	キャラ名	技名
コマンド投げ（1フレーム）	マキシマ	デンジャラスアーチ
		マキシマ・リベンジャー
	大門	天地返し
		地獄極楽落とし
	ラモン	タイガースピン
	ラルフ	S.A.バックブリーカー
	クラーク	S.A.バックブリーカー
		U.A.バックブリーカー
	雛子	掛け投げ
	シャンフェイ	真心牙
	チャン	大破壊投げ
	メイ・リー	メイ・リーブレイク
コマンド投げ（発生遅い）	京	神塵（無敵）
	大門	超大外刈り（無敵）
		嵐の山（全身ガードポイント）
	庵	屑風（一瞬無敵）
	ラモン	タイガーネックチャンスリー
	クラーク	フランケンシュタイナー（※1）
	ハイデルン	ストームブリンガー
	マリー	バックドロップ・リアル（無敵）
		ヘッドクラッシュ（無敵）
	シャンフェイ	万泊後宴
移動投げ	マキシマ	マキシマリフト
	大門	裏投げ
	ラモン	サマーソルト
	クラーク	ランニングスリー
	ユリ	百烈びんた
		ユリちょう燕舞
	タクマ	翔乱脚
	雛子	がぶり寄り
	シャンフェイ	閃里肘皇
打撃投げ	真吾	鉈研ぎ
	ヴァネッサ	チャンピオンパンチャー（※2）
	アンディ	撃壁背水掌
	タクマ	真・鬼神拳
	キング	ミラージュダンス
	ケンスウ	仙氣発剄
投げはずし不能通常投げ	ヴァネッサ	C投げ
	K9999	C投げ

※1：弱は一瞬無敵、強は無敵。※2：相手は立ちガード可能、相手空中時に発動可能。

緊急回避

間合い取り合戦とラッシュの激しい本作では、緊急回避が絶対に必要となる。性質を把握し、しっかり攻防に役立てよう。　Text：MVP

緊急回避の性質

緊急回避はレバーで前方、後方の選択が可能で、その性質は「動作開始から一定時間打撃に対する無敵状態で、終了間際にスキが存在する」というもの。そして動作中は投げに対して無防備で、通常投げに対しても投げはずし不能状態となっている。終了間際のスキは、狙われるとしっかり反撃を受けるくらい存在するので多用は禁物だ。そして緊急回避の全体時間、および硬直時間はキャラによって微妙な差があり（P244参照）、緊急回避・前方と緊急回避・後方でも若干差がある。特にシャンフェイの緊急回避・前方の硬直時間は、下段攻撃以外に対して非常に短くなっている。ほかのキャラには下段攻撃以外からの連続技がセオリーになっているため（後述）、かなり戸惑うはずだ。



庵の高性能ぶりに驚きつつも、基本的に新キャラや復活キャラの緊急回避には差が見られる。

緊急回避全般に対する知識

基本性質を把握したら、実戦で気になるところを見ていこう。まず第一に挙げられるのが、緊急回避のスキにしゃがみBをヒットさせられるか？　ということだろう。本作では、緊急回避のスキにしゃがみBがヒットするのはわずか4キャラ、マキシマ、ラモン、シャンフェイ、メイ・リー（ヒーロー時）しかおらず、前作と比べると激減している。しゃがみAや近距離立ちCなどから連続技をたたき込むクセをつけておきたい。

次に、ダッシュ緊急回避について。ダッシュ中にA＋Bを押すとダッシュ緊急回避となり、移動距離を約1キャラ分ほど延ばせる。そして、動作完了までの時間は緊急回避・前方と同数値。つまり、ダッシュ緊急回避だと移動スピードがかなり速く見えるぞ。



本作では緊急回避のスキにしゃがみBを当てるのはタブー。ゆえにシャンフェイには注意したい。

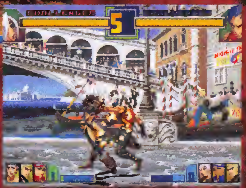
ガードキャンセル行動

ガードキャンセル緊急回避は、レバーが下方向でも出せるので、普段の緊急回避と混同しないように注意したい。その性能は「動作終了まで完全無敵」で、緊急回避の天敵である投げも決まらない。そして、モーション全体の数値は前方・後方、そしてキャラによってもほぼ変化はない（一部例外アリ）。うまく使って相手の技に反撃したいところだ。

一方のガードキャンセルC＋Dは、攻撃発生後まで無敵時間がある専用の打撃技を繰り出す。すべて受け身可能な点とキャンセル不能な点を除けば、基本的な性能はC＋Dと同様だ（一部例外キャラアリ）。



テリー、ジョー、ラモンはガードキャンセル専用の技になり、メイ・リーは構えキャンセルが可能。覚えておこう。



アンヘル受難の時。このキャラだけは、ガードキャンセルC＋Dが攻撃発生前につぶされることがある。要注意だ。

今年の『K.O.F.』の魅力に迫る!!

2001はココがスゴい!

Text：ラオウ

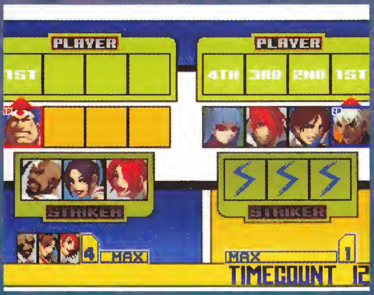
去年から大きく変更された本作の、目新しい要素は果たして魅力的なのか？　その真実は、ここを読めばおのずと導き出されるはず。そして、今年もその面白さを追求していけることは間違いないだろう。

タクティカルオーダーセレクト

新世紀のチームバトル

『K.O.F.』といえば、まず思い浮かぶのはチームバトルというコト。始まりは『'94』の3on3、『'95』でチームエディット可能に、そして『'99』では第4のキャラを扱うストライカーシステムが導入された。『2001』は人数こそ4人だが、エントリーorストライカーを自由に編成できるため、より戦略の幅が広がっている。

チーム編成における本作ならではの面白さは、エントリーキャラの数を変更できるところにある。お気に入りのキャラ1人でイバラの道を突き進むのもよし、ストライカーを使うのが苦手なら、エントリーキャラを4人にして遊ぶのもよし。操りたいキャラを試合に出せばいいのだ。これは相手にも同じことがいえるため、エントリーキャラ何人で挑まれるか分からない。そこが今までとは違った緊張感を生んでいるぞ。



何といわれようとも、己の道を突き進むのだ。たとえそれが無謀な挑戦であっても。

ストライカーシステムの調整

アクティブからキャンセルへ

前作では戦術の大部分を占めていたアクティブストライカーシステム。使いこなさなければ対戦を楽しむことができないくらい依存していた。しかし、今回のキャンセルストライカーシステムは絶妙な調整が加えられている。本作でのストライカーの役割は、あくまでエントリーキャラのサポートに過ぎないのである。

前作のストライカーシステムに親しんでいたプレイヤーは、ストライカーの人数を増やすことで、より深く戦術面や連続技に活躍させられる。一方、ストライカーシステムに慣れ親しむことが無かったプレイヤーは、いっそストライカーを忘れてエントリーキャラを4人にしてみては？　十分に闘っていけるぞ。このように、深く追求するもよし、忘れるもよし。使う側も使われる側も納得の調整がなされているので安心だ。



研究した分だけ面白くなるストライカー。目指すはストライカー3人を操ることだ。

連続技の新たな可能性

ワイヤーダメージ

ワイヤーダメージとは、特定の技をヒットさせたときに発生し、横に吹っ飛んでから壁で跳ね返って手前に落下してくる現象で、追撃が狙えるのが特徴。ワイヤーダメージに設定されている技は、実戦的なものからマニア心をくすぐる怪しい技まで実にさまざま。プレイヤーによっては、当てたい一心でプレイスタイルが崩れて負けることもある、アブナイ魅力がある一品だ。



当ててぇ……当てててぇよぉ。当たってくれよぉ。という感じで狙いたくなる。

スーパーキャンセル

特定の必殺技を途中でキャンセルして、超必殺技やMAX超必殺技を出すことがスーパーキャンセルだ。

スーパーキャンセルは、高威力の連続技の難度を下げたり、普段は使いにくい超必殺技や見栄え重視の超必殺技を連続技に組み込むことができるため、マニア垂涎のシステムともいえる。君もゲージを2～3本投入して、夢を見てはどうかな？



ゴージャス&スタイリッシュ！　新生「草薙の炎」を、君のその手で確かめてくれ!!

魅惑のニューフェイス

今作のニューフェイスは例年に比べてテクニカルなキャラが目白押し!!　アクの強い性能ばかりなので、使いこなすには時間がかかりそうだ。よって、古参のプレイヤーにとっても飽きのこない新キャラクターといえよう。ほかにも、人気は高かったが惜しくもキャラ選抜から外れてしまっていた、あの3キャラが復活！　特に絶大な人気を誇る教官がいるなど、渋めもきっちり抑えてあって安心できる。



クーラのお目付役であるネスツの幹部は、華麗な剣技で相手を切り刻む。旗で巻いた髪の毛がヤバイ！



韓国チームに待望の女性が参入！　Tシャツにあるキレ顔の蛙が印象的な正義の味方は、腰のベルトもイカス！



Chapter 2

CHARACTERS

キャラクター紹介

K'(ケイ・ダッシュ)

K'

K'は通常技にややクセがあるものの、各用途に対応した必殺技を取りそろえた万能型キャラ。攻撃チャンスの多さを活かし、さまざまな状況から空中連続技をたたき込もう。



PROFILE

キャラ名	K'
格闘スタイル	暴力
誕生日	不明
年齢	16~18歳
出身地	不明
血液型	不明
身長	183cm
体重	65kg
趣味	なし
好きな食べ物	ビーフジャーキー
得意スポーツ	なし(運動は苦手)
大切なもの	なし
嫌いなもの	K.O.F.
声優	松田 佑貴

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



登場シーン



挑発



勝利ポーズ



Aボタン　Bボタン　Cボタン　Dボタン

近距離立ち攻撃 / 遠距離立ち攻撃 / しゃがみ攻撃 / 垂直ジャンプ攻撃 / 斜めジャンプ攻撃



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 スポットパイル ⇦or⇨+C



投げ技 ニーストライク ⇦or⇨+D



特殊技 ワンインチ ➡+A　特殊技 ニーアサルト ➡+B



●地上通常技

下段のしゃがみBは必殺技でキャンセル不可能だが、しゃがみAにつなげれば問題ない。今年もガード崩しやけん制に重宝するハズだ。これに加え、リーチが長く、ダウンを奪えるしゃがみDも出していくといい。また、対空にはしゃがみCを交ぜていこう。

●空中通常技

跳び込みは、リーチの長いジャンプD、ジャンプC+Dを使っていく。そのほかに、ガード崩しの手段として前方中ジャンプBもオススメだ。

●特殊技

➡+Aは通常ヒット時、受け身不能。カウンターヒット時はワイヤーダメージ発生技となる。➡+Bは空中判定になる中段攻撃だ。共に通常技から出せばキャンセル可能。連続技のつなぎに使おう。

●投げ技

C投げは受け身不能。ここから起き上がりを攻められるので、投げ技はこちらを使っていくのが基本だ。

ストライカー　ナロウスパイク



プレイヤーの目の前に出現し、相手が地上にいた場合はスライディング、空中にいた場合はクロウバイツを繰り出すストライカー。地上のスライディングは必殺技のナロウスパイクとは違い、下段判定になっている。また、どちらがヒットした場合でも、ヒット後は追撃可能な状態で相手を浮かせる効果がある。

必殺技 **アイントリガー**
↓↘→＋AorC



必殺技 **セカンドシュート**
アイントリガー中に→＋B



必殺技 **セカンドシェル**
アイントリガー中に→＋D



必殺技 **ブラックアウト**
↓↘→＋BorD／アイントリガー中に←＋BorD



必殺技 **クロウバイツ／追加攻撃**
→↓↘＋AorC／強クロウバイツ中に→＋BorD



必殺技 **ミニッツスパイク**
↓↙←＋BorD（空中可）



必殺技 **ナロウスパイク**
ミニッツスパイク（地上）中に↓↙←＋BorD



●アイントリガー

目の前に炎の輪を発生させる、射程の短い飛び道具。攻撃発生が早く、弱攻撃から連続技になる。強弱による違いはヒット効果と硬直で、弱はヒットすると相手が吹き飛び、硬直は短い。強はヒット時に相手がのけぞり、弱よりもわずかに硬直が長くなっている。前作に比べ、攻撃判定の面で弱体化したものの、けん制技としての性能は色あせていない。その後に出せる派生技のことも考慮し、状況に応じて弱と強を使い分けよう。

●セカンドシュート

アイントリガーからの派生技で、炎の輪を前方へ蹴り放つ飛び道具。アイントリガーを出したボタンの強さで弾速が変化し、弱が遅く、強は速い。炎の弾が空中ヒットした場合、浮いている相手に追撃が可能だ。また、画面端で弱アイントリガーをヒットさせた後に出せば連続技になる。おもにけん制、連続技に使っていく。後述するセカンドシェルと使い分けていこう。

●セカンドシェル

アイントリガーからの派生技で、炎の輪を上に向かって蹴り上げる。ヒット時は相手が浮き、そこに追撃が可能だ。画面端では弱攻撃→アイントリガーから連続技にすることができ、大ダメージを与えられる。置いておけば対空技になるので、セカンドシュートを警戒して跳び込んできた相手を落とす使い方がメイン。スキは小さく、中間距離なら空振りしても反撃を受けにくい。アイントリガー後はこちらが本命といえる。

●ブラックアウト

残像を残しつつ移動する技。出始めはやられ判定が上半身にしか存在せず、足払いなどの攻撃は当たらない。姿を消し始めれば完全無敵となるが、終わり際にはスキがある。通常版とアイントリガーからの派生版では移動距離が異なり、通常版・弱～派生・弱～派生・強～通常版・強の順に移動距離が長い。また、移動速度は派生版の方が速くなっているぞ。

移動中は相手をすり抜けることが可能だが、画面端に密着している相手の背後に回ることはできない。また、この技に対して、相手は出始めの一瞬しかガードポーズを取らないという性質もある。ただし、前作のようなそれを利用したガード不能連係は不可能だ。

超必殺技 チェーンドライブ

↓↘→↘↓↙←＋AorC



超必殺技 ヒートドライブ

↓↘→↓↘→＋AorC



MAX超必殺技 チェーンドライブ

↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し



●クロウバイツ

上昇系の対空技。弱、強ともに無敵時間が長いため、対空はもちろん、割り込みや起き上がり時にも使っていける。さらに、スーパーキャンセル可能技（強は2発目まで）なので、対空から大ダメージを狙えるぞ。

また、本作では強の後に出せる追加攻撃がキャンセルできるため、空中ミニッツスパイクで追撃可能だ。

●ミニッツスパイク

勢いよく跳び蹴りを出す必殺技。弱、強の違いは攻撃位置と飛距離。弱は攻撃位置が低く、飛距離が短い。強は攻撃位置が高く、飛距離が長くなっている。

また、地上版からはナロウスパイクに派生可能。空中版は無条件追撃判定を持ち、空中戦に競り勝った後や、連続技を決めた後に使えばダメージアップを狙えるぞ。また、中間距離からの奇襲にも効果的だ。

●ナロウスパイク

地上版ミニッツスパイクからの派生技。動作はスライディングだが、下段判定ではない。入力受け付け時間が長く、ミニッツスパイクの出始めから着地寸前まで、自由なタイミングで出すことができる。ヒット時は追撃可能な状態で相手を浮かす効果を持つ上に、スーパーキャンセルも可能。連続技に組み込むほか、終わり際をガードさせれば反撃を受けないことを利用し、ミニッツスパイクのフォローに使うのも有効だ。

●ヒートドライブ

相手に向かって突進する超必殺技。ボタン押しっぱなしでためることができ、最大までためると（約4秒間）性質が変化してガード不能になる。また、空中追撃として使用した際に、タイミングを調節することも可能。主に、発生が早く硬直も短い弱を、空中に浮かせた相手への追撃として使っていこう。

●チェーンドライブ

サングラスを投げ、それが相手に触れると突進攻撃を出す。突進部分はロック系の乱舞技で、空中の相手に当たっても全段ヒットする。また、前作とは違って、体格の小さい相手（チン、パオなど）のしゃがみにも当たるぞ。ヒートドライブより威力が高く、連続技に組み込みやすいのが魅力だ。MAX版は威力が上がっているが、通常のものより突進部分の発生がやや遅い。

マキシマ
MAXIMA

しゃがみAがキャンセル可能になったおかげで、『'99』を思わせる戦法も可能。一撃の大きさが魅力なので、焦らずにじっくりチャンスをうかがいつつ闘いたい。



PROFILE

キャラ名	マキシマ
格闘スタイル	"M式"格闘術
誕生日	3月2日
年齢	29歳
出身地	カナダ
血液型	A
身長	204cm
体重	204kg
趣味	バイクツーリング
好きな食べ物	甘いもの全般
得意スポーツ	ラグビー
大切なもの	モミアゲ
嫌いなもの	納豆・意見を求める人
声優	小西 克幸

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



登場シーン



挑発



勝利ポーズ





吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 ダイナマイトドロップ ⬅or➡+C



投げ技 チョーキングバイス ⬅or➡+D



特殊技 モンゴリアン ➡+A



特殊技 M9型 マキシマ・ミサイル(試作) ⬈+C



◎マキシマ◎ MAXIMA

HERO TEAM

主人公チーム

●地上通常技

ガードポイントを持つ技が激減してしまったため、本作では一味違った戦いをする必要がある。けん制はしゃがみDとC+D。前者はリーチが長く、ダウンを奪えるのが長所。だが、空振りするとスキが大きく危険だ。後者はガードポイントを有するが、持続時間が一瞬しか存在しない。ただし、判定自体は強いので、気にする必要は無いだろう。また、しゃがみAは必殺技によるキャンセルが可能になり、『'99』を彷彿とさせるお手軽連続技を狙えるぞ。

●空中通常技

打点の低いジャンプAを主体にしつつ、めくり性能の高いジャンプCを狙っていこう。

●特殊技

➡+Aは中段技。スーパーキャンセル可能で、通常技から出せば必殺技でキャンセルできる。⬈+Cは根元の部分が空中ヒットすると、落下まで追撃可能。根元以外の場合は、ブリッツキャノンで追撃が可能だ。

ストライカー　マキシマ・ギャローズ



相手の位置をサーチして出現し、マキシマ・スクランブルを出す。ヒットすると相手の首をつかみ、一定時間締め上げる。つかんでいる間は追撃が可能だ。ただし、マキシマはつかんだ際に反対側を向く点と、相手が空中判定になっている点に注意してもらいたい。地上の連続技を狙うのではなく、空中連続技や単発かつ攻撃力の高い技で追撃していこう。

必殺技 M4型　ベイパーキャノン
↓↙←＋AorC



必殺技 SYSTEM1・2：マキシマ・スクランブル
↓↘→＋AorC



必殺技 ダブルボンバー
マキシマ・スクランブル中に↓↘→＋AorC



必殺技 ブルドッグプレス
ダブルボンバー中に↓↘→＋AorC



必殺技 SYSTEM3：マキシマリフト
→↘↓↙←＋BorD



必殺技 セントーンプレス（追加攻撃）
マキシマリフト中に→＋BorD



必殺技 M11型　デンジャラス・アーチ
近距離で←↙↓↘→＋BorD



必殺技 M19型　ブリッツキャノン
→↓↘＋BorD



●M4型　ベイパーキャノン

大きく踏み込んでストレートを繰り出す。拳から発生する衝撃波にも判定があるので、リーチは非常に長く、通常ヒット時は受け身不能、カウンターヒット時はワイヤーダメージが発生するという特徴を持つ。ガードされてもほぼ反撃を受けないので、中間距離でのけん制に最適。また、強攻撃や特殊技から連続ヒットし、攻撃力が高いのも魅力だ。積極的に使っていこう。

●SYSTEM1・2：マキシマ・スクランブル

手刀を繰り出す技。追加入力をすることで、ダブルボンバー→ブルドッグプレスと一連の動作を仕掛けられる。ボタンの強弱による違いは攻撃発生で、弱は早く、弱攻撃から連続ヒットするが、強は遅いため強攻撃や特殊技からでないと連続ヒットしない。

しゃがみA×1～2から弱につなげるのが基本で、簡単かつ高威力の連続技となるぞ。ただし、ガードされると反撃を受ける可能性があるので、後述するダブルボンバーをディレイをかけて出したり、追加入力をしなかったりと、最低限の悪あがきはしておこう。

●ダブルボンバー

マキシマ・スクランブルからの追加技で、体をひねりつつ2段の打撃を出す。マキシマ・スクランブルから連続ヒットするが、追加入力が遅いとつながらないので注意したい。また、2段目はスーパーキャンセル可能。ヒット確認が容易で、どちらの超必殺技にもつながるぞ。マキシマの重要なダメージ源である。

●ブルドッグプレス

ダブルボンバーの追加技。ゲージが無いときに。

●SYSTEM3：マキシマリフト

前進しながらつかみかかる移動投げ。これが決まった後は追加入力でセントーンプレスに派生可能。移動速度は遅く、普通に出すと決まりにくい。ベイパーキャノンを前転で避けて反撃を狙う相手に対する、裏の選択肢として使用するのが、実戦的な狙い方だろう。

●セントーンプレス

マキシマリフト後の追加技。マキシマリフトは受け身が可能だが、タイミングよくセントーンプレスを入力すれば、受け身中の相手にも当てられる。入力が早かったり、遅すぎると空振りするので注意しよう。

超必殺技 マキシマ・リベンジャー　　近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋BorD



超必殺技 バンカーバスター　　↓↘→↘↓↙←＋AorC



MAX超必殺技 マキシマ・リベンジャー　　近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋BD同時押し



●M11型　デンジャラス・アーチ

相手をつかみ、後ろへのスープレックスを決めるコマンド投げ。投げの成立が早く、コマンド投げの特徴でもある「投げはずしをされない」点が長所。重要なダメージ源であることは間違いない。威力こそやや低めだが、決まる機会が多いので頼りになるハズだ。ただし、投げ間合いが狭いことや、投げ空振りの硬直が長いといった短所もあり、わざと空振りをしてパワーゲージをためるといった使い方は得策ではない。

●M19型　ブリッツキャノン

小さくジャンプをしつつ、相手をつかんで投げる対空投げ。とはいっても、判定が弱く無敵時間も存在しないので、対空には不向き。先読みで置いておくか、ストライカーや↙＋C（空中ヒット）からの連続技として使うのが有効だ。ダメージの大きさは魅力だぞ。

●マキシマ・リベンジャー

相手を地面にたたき付け、頭上に放り投げた後に頭突きを決める。投げ間合いはかなり広く、1キャラ半程度離れた間合いまでつかむことが可能。発生が早く、暗転後はジャンプでの回避不能。攻撃力も高いので、積極的に狙いたい。ジャンプから何も技を出さずに着地を狙ったり、ダブルボンバーからのスーパーキャンセル連続技として決めるのが、代表的な使い方だ。パワーゲージはすべてこの技に使うつもりでいいだろう。

MAX版の場合、攻撃発生、投げ間合いなどに変化は無いが、威力がさらに増している。

●バンカーバスター

地面から上空へ跳び上がり、画面外から急降下してくる超必殺技だ。上昇中と下降中に攻撃判定があり、下降中は中段判定で、上昇中にヒットすれば下降部分もほぼヒットする。弱、強の違いは、攻撃発生速度と下降位置。弱は攻撃発生が早く、上昇時よりわずかだが前に落ちる。強は攻撃発生が遅く、画面の半分を進んだ位置に落ちてくるぞ。弱強ともに、上昇前と下降時にガードポイントが存在する。しかし、下降時はガードポイントが無くなった後にもスキが続くので、空振りは禁物である。主に使うのは弱で、自分の起き上がり時に出したり、ダブルボンバーからのスーパーキャンセル連続技に組み込むのが効果的だ。

ウィップ
WHIP

ムチを使った重い攻撃が多く、初めは扱いが難しいキャラ。しかし近距離戦と遠距離戦で技の使い分けがハッキリしているため、特徴さえつかめば一気に使いやすくなるはずだ。



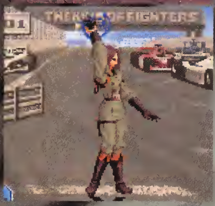
PROFILE

キャラ名	ウィップ
格闘スタイル	繰鞭術＋ハイデルン流暗殺術
誕生日	10月12日
年齢	16歳
出身地	不明
血液型	O
身長	173cm
体重	59kg
B：?? W：?? H：??	
趣味	なし
好きな食べ物	はちみつ
得意スポーツ	なし
大切なもの	ウッドドゥ（鞭）
嫌いなもの	裏切り者
声優	菊地 志穂

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



登場シーン



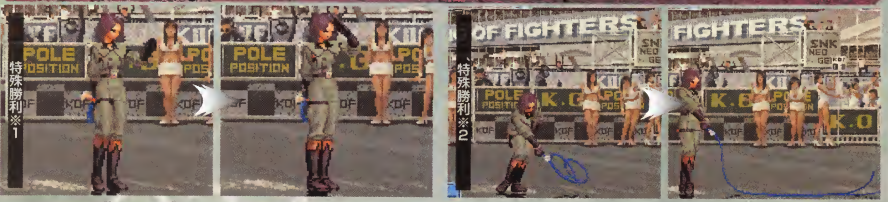
勝利ポーズ



挑　発



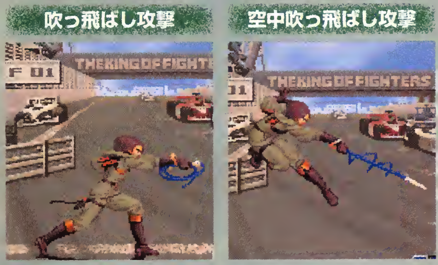
特殊勝利ポーズ



※1対怒チーム

※2対ネスツチーム、ゼロ、イグニス





投げ技 ツェット ⇦or⇨+C



投げ技 ツェット ⇦or⇨+D



特殊技 ウィップショット ⇨+A×5



●地上通常技

リーチが長く下段判定のしゃがみAは、地上戦での主力けん制技。近距離立ちDは通常の強攻撃よりものけぞりが長く、キャンセル⇨+Aが連続ヒットする。

●空中通常技

ジャンプA、ジャンプCは跳び込みに使用する。前者は発生が早く、ジャンプの昇りで出すことで中段攻撃としても使える。後者は発生自体こそ遅いがめくり性能が高く、小ジャンプでの跳び込みに使うといい。垂直ジャンプCはリーチが長く、空間制圧能力が高い。

●特殊技

⇨+Aは近距離立ちDからの連続技専用。なお、5発目ヒット時に浮いた相手を、キャンセルブーメラン・ショット"コード：SC"で追撃できる。

●投げ技

D投げ後はダウン中の相手にストリングス・ショット・タイプC"コード：勝利"での追撃が可能。ダメージが大きく、ガード崩しの有効な手段として使える。

ストライカー ストリングス・ショット・タイプB"コード：力"



プレイヤーの目の前に着地し、ストリングス・ショット・タイプB"コード：力"を繰り出す。必殺技版と同様に2ヒット技で、2段目がヒットしたときは、相手を無防備な状態のまま手前に引き寄せる。相手は地上ののけぞりの状態なので、高威力の連続技で追撃しよう。

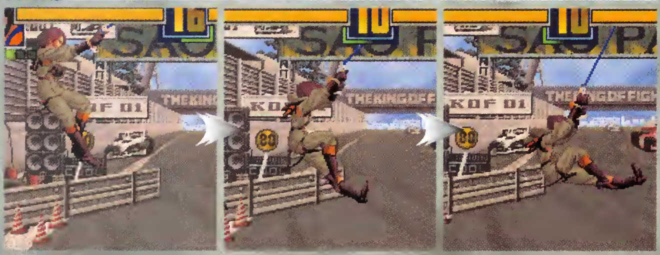
必殺技 ブーメラン・ショット“コード：SC”
←↙↓↘→+AorC



必殺技 アサシン・ストライク“コード：BB”
→↓↘+AorBorCorD



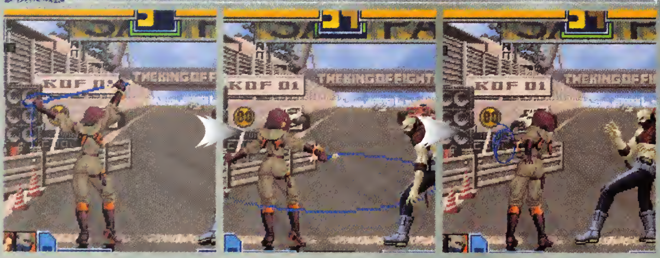
必殺技 フック・ショット“コード：風”
空中で↓↙←+AorC



必殺技 ストリングス・ショット・タイプA“コード：優越”
→↘↓↙←+A



必殺技 ストリングス・ショット・タイプB“コード：力”
→↘↓↙←+B



必殺技 ストリングス・ショット・タイプC“コード：勝利”
→↘↓↙←+C



●ブーメラン・ショット“コード：SC”

ムチで相手を空中に吹き飛ばし、そのまま体に引っ掛けて地面にたたき付ける。弱、強ともに発生が早く、弱攻撃からも連続技に組み込めるので、基本的には近距離立ちB×2→しゃがみBからの連続技用として使おう。また、出始めに若干の無敵時間があるが、信頼できるレベルには程遠い。そのため、対空として使用するにはかなりの反応、読みが必要になる。

●アサシン・ストライク“コード：BB”

画面上部にムチを引っ掛けて一度画面外まで上昇した後、任意の位置に着地する技。ボタンによって着地位置を指定でき、自身が左側にいる場合はABCDの順に画面左、中央左、中央右、画面右となっている。上昇時、下降時共に攻撃判定が存在し、下降時はダウン中の相手にもヒットする。ちなみに下降時のスキは非常に大きいものの、必殺技でキャンセルすることが可能。だが、これといった使い道は見当たらない。

●フック・ショット“コード：風”

ムチにぶら下がり、勢いよく前方へ突進する。技後のスキ自体は大きめだが、着地後の硬直はほとんど無い。その上、相手との距離によっては離れた場所に着地できるので、手痛い反撃を受けにくい。なお、小、中ジャンプからは出せない点に注意。

●ストリングス・ショット・タイプA“コード：優越”

ムチを相手に巻きつけ、相手の頭上へと蹴りを決める、上段→中段という流れの2段技。下段判定のタイプCと併用し、ガード崩しに活用していく。なお、発生が遅くただ出すだけではつぶされかねないので、ストライカー攻撃をガードしているときや起き上がりなど、確実に当てられる状況で二択を迫りたい。また、1段目のみスーパーキャンセル対応技になっているが、確定状況は少なく使いどころは難しい。

●ストリングス・ショット・タイプB“コード：力”

ムチを相手に巻きつけ、自分の方に引き寄せる。ほかのストリングス・ショットとは異なり、上段だけで構成されているのでガード崩しには利用できないが、ヒット時は相手を無防備にするので追撃が可能。2段共にスーパーキャンセルできるが、ヒット時は普通に追撃できるので、利用価値は無いに等しいだろう。

必殺技 ストリングス・ショット・タイプD"コード:アメ"

ストリングス・ショット中にD



必殺技 デザートイーグル

↓↘→＋AorC



超必殺技 ソニックスローター"コード:KW"

↓↘→↘↓↙←＋AorC



MAX超必殺技 ソニックスローター"コード:KW"

↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し



●ストリングス・ショット・タイプC"コード:勝利"

ムチで相手をダウンさせて、引き寄せた後に頭をヒールで踏み付ける技。ほかのストリングス・ショットと同様に発生が遅く、基本的には連続技に組み込めない。だが、ダメージが高い上にダウン状態の相手にヒットするので、D投げや受け身不能のストライカーの後などの追撃に使用するといい。また、2段目は下段判定なので、中段のタイプAと併用すると、中段or下段の二択攻撃を迫ることが可能だ。

●ストリングス・ショット・タイプD"コード:アメ"

ストリングス・ショットは、そのタイプに関わらずコマンド入力時にボタンを押し続けることで、ムチを頭上に構えた状態で待機できる。待機した状態でDボタンを押すと動作を中断し、通常状態に戻ることが可能だ。ただ、ゲージがそれほどたまらない上、構えを止める動作も遅いため、通常技のスキを消す目的には利用できないのが残念。

●デザートイーグル

銃をを取り出し地面に向かって撃つ。弾丸のストックは7発。ボタンを連打すると撃ち続けることができ、すべての弾丸を撃ち切るか、撃つのを停止した時点でリロードする。

ダウン中の相手も攻撃できるが、3発目以降は相手に受け身を取られてしまうので注意したい。主にストリングス・ショット・タイプC"コード:勝利"後の追撃として使っていこう。

●ソニックスローター"コード:KW"

ムチで相手に連続攻撃を仕掛ける技。空中の相手をロックできる上に、無敵時間が非常に長いので、対空や割り込みに使っていける。また、攻撃発生自体も非常に早く、弱攻撃から連続技に組み込むことが可能だ。ウイップ唯一の超必殺技として、あらゆる面で活躍してくれるはずだ。ただし、ガードされたor一段目がヒットしなかった場合は、技後のスキが非常に大きいため反撃は必至。できるだけ確定状況でのみ使用することをおすすめする。

MAX版は段数、ダメージ共に上昇するが、基本的な性能は何ら変化しない。通常版と同様に、連続技や対空として活用しよう。

麟
LIN

アクの強い必殺技群と、高性能な弱攻撃を使いこなすためには、持ち前のスピードを活かした間合い調節が必要不可欠。それができたとき、麟の圧倒的強さが発揮される。



Profile

キャラ名	麟
格闘スタイル	軽身功＋珠砂掌
誕生日	2月16日
年齢	不明（30歳前後）
出身地	中国・河北省
血液型	毒
身長	195cm
体重	75kg
趣味	なし
好きな食べ物	なし
得意スポーツ	どんなものでも(主に長・短距離走)
大切なもの	飛賊の鉄則
嫌いなもの	なし
声優	黒田 崇矢

カラーバリエーション


ストライカー呼び出し


投げはずし動作


受け身


ガード弾き


ワイヤーやられ


各種移動


気絶タイプやられ

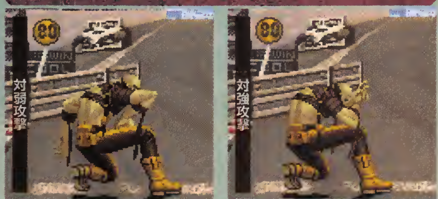

緊急回避


時間切れ負け


立ちガード


登場シーン


挑発


しゃがみガード


勝利ポーズ


※対ネスツチーム、ゼロ、イグニス

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 握斬 ←or→+C



投げ技 握斬 ←or→+D



特殊技 弁髪拳(中段) →+A



特殊技 弁髪拳(下段) ↘+C



●地上通常技

まずは遠距離立ちAに注目。リーチが長く、ジャンプ防止を兼ねたけん制技として有効だ。次にしゃがみD。リーチが非常に長いので、相手の立ち技をかわしつつたたき込める。近距離では何といってもしゃがみB。打撃技の中で最速クラスのしゃがみBは、連打が効く上にキャンセルも可能。簡単な目押しで近距離立ちDにつなげられるので、連続技の始動技として一級品だ。

●空中通常技

ジャンプ攻撃はAとCが主力。普段は横方向に強いジャンプAを空対空に活躍させ、ジャンプCは連続技狙いの跳び込みと、近距離で使おう。小ジャンプの昇りで出せば、中段攻撃として機能するのだ。

●特殊技

二つある特殊技はいずれもリーチが長く、しかも→+Aと↘+Cは中段と下段で単純二択となっている。→+Aは単発で出してもキャンセル可能で連続技に大活躍。↘+Cはダウン中の相手に当たるぞ。

ストライカー　飛雷脚



跳び蹴りで突っ込んできた後、強飛天脚の最後の蹴り上げのような感じで相手を浮かす。ストライカーの出現位置はプレイヤーや相手に関係せず、毎回同じ位置。だいたい画面半分をカバーしている。もちろん、ヒット後は追撃可能となっている。

必殺技 飛天脚



必殺技 鉄斬舞　羅殺

AorC



必殺技 翳（かすみ）

AorC



必殺技 飛毛脚

BorD



必殺技 無影紅砂手



●飛天脚

放物線を描きながら、下方向に数回蹴りを見舞う技。ヒット時は弱なら相手をたたき付け（受け身不能）、強なら相手を浮かす（追撃を狙える）。弱、強共にやや攻撃発生が遅いが、ガードされてもそのまま着地し、麟が有利。➡＋Aをキャンセルして連係に使おう。

●鉄斬舞　羅殺

リーチの長い手刀を前方に繰り出す技で、強は相手に触れた場合に連続入力で3ヒットまで段数を増すことができる。弱は強攻撃から、強は弱攻撃から連続技になるため、基本的に強を多く使うことになる。また、弱及び強の3発目がカウンターヒットした場合はワイヤーダメージが発生するのも特徴。技のスキがかなり大きいため、ヒット確認からの連続技に組み込むのがセオリーだが、ワイヤーダメージを期待して弱を中間距離からけん制に使っても悪くない。なお、強の連続入力は間合いが遠いと3発目が空振してしまうので、なるべく2発目にスーパーキャンセルをかけ、間合いを確認する手間を省きたい。

●翳

毒霧を吐く技。弱と強では攻撃発生、ヒット数、攻撃判定に差がある。弱は攻撃発生が早く1ヒット、強は3ヒットで攻撃判定が上下に大きい。地を這う飛び道具は強で消せるぞ。また、強の3ヒット目はカウンターヒット時にワイヤーダメージが発生する。ガードされても有利なので相手の起き上がりに重ねるといい。

●飛毛脚

姿を消しつつ高速で移動する技。出始めと終わり際に若干スキはあるが、相手をすり抜けて背後に回れるので利用価値は高い。弱と強の違いは移動距離とやられ判定の位置。弱は移動中に下半身無敵となっていて、移動距離が短い。逆に強は移動中は上半身無敵で移動距離が長いという具合。特に強の上半身無敵は強力な対空を持たない麟にとっては願ってもない技だ。なお、移動中は常時投げられ判定が存在する。

●無影紅砂手

無数の手刀を繰り出すロック系の打撃技。弱と強の違いは攻撃発生で、弱の方が早い。主に空中追撃に使うが、ジャンプを先読みして置いておくのも悪くない。

必殺技 蛇突牙　　←↓↙＋AorBorCorD



超必殺技 飛賊奥義　乱舞・毒蛾　　↓↙←↙↓↘→＋AorC



MAX超必殺技 飛賊奥義　乱舞・毒蛾　　↓↙←↙↓↘→＋AC同時押し



MAX超必殺技 飛賊奥義　千手羅漢殺（せんじゅらかんさつ）　　↓↓↓＋AC同時押し



●蛇突牙

　地面に手を潜り込ませ、前方3ヵ所のいずれかから手刀で奇襲する技。手刀の出現位置は決まっており、Aが近距離、Bが中間距離、Cが遠距離にそれぞれ出現する（画面端の場合はいずれも近距離）。そして、手刀は出現位置から相手の方向をサーチして左右どちらかに攻撃する。つまり、出現位置が相手の後ろだった場合は麟側に向けて手刀で攻撃するわけだ。この場合、ガード方向は特に変わらないが、ヒット時には麟側へ吹っ飛ばすようになっている。

　ガードされるとスキはあるが、ヒット時の見返りと奇襲効果が高いので、中～遠距離でのけん制に多用したい。なお、BorCで出した場合はヒット後に追撃可能で、Dで出した場合はフェイントで終わる。

●飛賊奥義　乱舞・毒蛾

　低い姿勢で突進し、ロックした相手に無数の打撃をたたき込む乱舞系の技。空中追撃に使えないのと、飛び道具を抜けられそうだが不可能という欠点はあるが、弱攻撃から連続技になる攻撃発生の早さは重宝する。弱、強、そしてMAX版の違いは突進距離と無敵時間。突進距離は強のみ長く、端～端まで届くぞ。

　無敵時間は、弱と強が同じで攻撃判定発生と同時に消滅するが、MAX版は攻撃判定発生後までしっかり存在する。対空や起き上がり、割り込みといった用途にはMAX版を使おう。また、ガードされると反撃を受けることは忘れずに。

●飛賊奥義　千手羅漢殺

　手を伸ばし、それを鞭のようにしならせて瞬時にダメージを与えていく打撃技。この技の特徴は何といってもその攻撃発生。暗転までが早く、しかも暗転前にガードを入力しておかないと、暗転後にガードが間に合わないのである。その上リーチが非常に長いため、画面3分の2程度を射程に納めることが可能。無敵時間はほぼ無いが、相当強力な技といえるはずだ。ただし、最後の1発が当たらないとダウンを奪えないため、先端部分をヒットさせるような使い方は若干危険が伴う。ガードされたときも同様、間合いが離れるもののスキはしっかり存在するので注意。ちなみに、カス当たりになるが空中追撃にも使用可能だ。

草薙 京
KYO KUSANAGI

本作でもラッシュの爆発力は健在。また、空中での連続技の組み立てが面白く、扱いやすいながらも練習しがいのあるキャラに仕上がっている。



キャラ名	草薙 京
格闘スタイル	草薙流古武術＋我流拳法
誕生日	12月12日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	B（RH-）
身長	181cm
体重	75kg
趣味	詩を書く事
好きな食べ物	焼き魚
得意スポーツ	アイスホッケー
大切なもの	単車・彼女（ユキ）
嫌いなもの	努力
声優	野中 政宏

カラーバリエーション


ストライカー呼び出し


投げはずし動作


受け身


ガード弾き


ワイヤーやられ


各種移動


気絶タイプやられ


緊急回避


時間切れ負け


立ちガード


登場シーン


しゃがみガード


挑発


勝利ポーズ


草薙 京
KUSANAGI
JAPAN TEAM

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 釟鉄／一刹背負い投げ
←or→+C　←or→+D



特殊技 外式・轟斧 陽
→+B

特殊技 外式・奈落落とし
空中で↓+C



特殊技 八拾八式
↘+D



●地上通常技

遠距離立ちBと遠距離立ちDはリーチが長く、地上戦のメインけん制技として使用する。特に後者は足元の判定が小さくなるので、足払い系の下段攻撃をかわすことが可能だ。しゃがみDは発生が早い上、上方向に判定が鋭いのでとっさの対空技として機能する。

●空中通常技

垂直ジャンプDは横方向に判定が強く、空中戦ではかなり信頼できる。適度にばらまいて、相手のジャンプをけん制しよう。また、斜めジャンプBとジャンプCはめくり判定が鋭い。跳び込んでいく際に活用したいところだ。

●特殊技

→+Bは中段攻撃だが、発生が遅く見切られやすい。なお、キャンセルして出すと2段技に変化する。↘+Dは攻撃力が高く、しゃがみAからの連続技に最適だが、リーチが短く2段目が空振りしやすい。空中↓+Cはめくれる上、空中の相手にヒットさせるとダウンを奪える。

ストライカー R.E.D.KicK



画面後方から弱R.E.D.KicKで攻撃し、ヒットした場合は弱鉾鉄を繰り出して相手を浮かす。浮いた相手は、やられ判定を残したまま吹き飛ぶので追撃が可能だ。なお、弱R.E.D.KicKの部分は必殺技の場合と同様に、座高の低いキャラには当たらない。

日本チーム

KUSANAGI

JAPAN TEAM

○草薙 京○

日本チーム

必殺技 **百式・鬼焼き**
→↓↘+AorC



必殺技 **四百弐拾七式・轢鉄**
→↘↓↙←+BorD



必殺技 **R.E.D.KicK**
←↓↙+BorD



必殺技 **百拾四式・荒咬み**
↓↘→+A



必殺技 **百弐拾八式・九傷**
荒咬み中に↓↘→+AorC



必殺技 **百弐拾七式・八錆**
荒咬み中に→↘↓↙←+AorC／荒咬み→九傷中にAorC



必殺技 **百弐拾五式・七瀬**
荒咬み→九傷中にBorD



必殺技 **弐百拾弐式・琴月 陽**
荒咬み→八錆中に→↘↓↙←+BorD



必殺技 **外式・砌穿ち**
荒咬み→八錆中にAorC



●百式・鬼焼き

炎をまとい、跳び上がりながら攻撃する。弱は攻撃発生前に無敵時間が切れるため、対空や割り込みには不向き。一方、強は無敵時間が長いが、2ヒット目を当てないとダウンを奪えず、反撃を受けかねない。

●四百弐拾七式・轢鉄

弱は前方にステップしてから、強はその場で炎のアッパーを繰り出す。弱は移動中足元が無敵なので、地を這う飛び道具を避けて攻撃できる。ヒット後は浮いた相手に追撃が可能。強は上半身が無敵だが、攻撃発生前に切れる上、リーチが短いため使いづらい。

●R.E.D.KicK

弱は低く、強は高い軌道でジャンプして、相手を地面にたたき付ける蹴りを放つ。ジャンプ防止効果が高く、ダウン回避不能と高性能。だが、弱は一部の座高が低いキャラに空振りし、その硬直に反撃が確定してしまう。弱は背の高いキャラの立ち状態のみ、強攻撃キャンセルから連続技に組み込める。

●百拾四式・荒咬み

炎をまとった拳でボディブローを放つ。スキは大きめだが、うまく先端を当てれば反撃は受けにくい。遠間からのけん制や、強攻撃からの連続技に使おう。

●百弐拾八式・九傷

荒咬みから派生する炎のアッパー。荒咬みから連続ヒットするが、少しでも距離が遠いと空振りする。スキが大きく、ガードされると反撃は免れない。

●百弐拾七式・八錆

ヒジ打ちで相手を地面にたたき付ける中段技。発生が遅く、九傷、荒咬みのいずれからも連続ヒットしない。ガードされたときのスキも大きく、反撃は必至。

●百弐拾五式・七瀬

九傷、荒咬み→八錆から派生可能の上段回し蹴り。九傷からのみ連続ヒットし、ダウンを奪えるので連続技の締めに最適。ただし、スキが大きくガードされた場合は危険なので、確実にヒット確認して出そう。

●弐百拾弐式・琴月 陽

相手をつかみ、かけ声とともに爆発させる八錆からの派生技。八錆から連続ヒットさせられる上にガードされても反撃は受けにくく、決め打ちで使用できる。

草薙 京 KUSANAGI JAPAN TEAM

必殺技 七拾五式・改
↓↘→+BorD・BorD



必殺技 百拾五式・毒咬み
↓↘→+C



必殺技 四百壱式・罪詠み
毒咬み中に→↘↓↙←+AorC



必殺技 四百弐式・罰詠み
罪詠み中に→+AorC



必殺技 百式・鬼焼き
罰詠み中に→↓↘+AorC



超必殺技 裏百八式・大蛇薙
↓↙←↙↓↘→+AorC



MAX超必殺技 裏百八式・大蛇薙
↓↙←↙↓↘→+AC同時押し



MAX超必殺技 伍百弐拾四式・神塵（かむくら）
近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し



●外式・砌穿ち

地面に拳をたたき付ける下段攻撃。荒咬み→八錆からのみ派生ができる。なお、ダウンした相手への追撃効果があるので、八錆から連続ヒットする。

●七拾五式・改

ステップしながらの2段蹴りで相手を浮かせる必殺技。近距離立ちCから連続ヒットするが、少しでも間合いが遠いと2段目が空振りする。強がヒットした場合のみ、あらゆる技で追撃が可能。また、ガードされてもスキが小さいので、決め打ちで使用してOKだ。

●百拾五式・毒咬み

前方に踏み込みながら、炎の拳で相手に殴りかかる。後述の追加攻撃をすべて決めると、ダメージとゲージ増加量が大きいため、強攻撃からの連続技に最適だ。

●四百壱式・罪詠み

毒咬みから返す刀で裏拳を繰り出す。スキが大きめなので、ヒットした時のみ出すよう心掛けたい。

●四百弐式・罰詠み

肩での体当たりで相手を浮かす、罪詠みからの派生必殺技。ガード時はスキが大きく反撃確定なので、ヒット時のみ派生させたいところだ。

●百式・鬼焼き

罪詠みから連続ヒットする派生攻撃の鬼焼き。毒咬みからの派生技の中では、最もダメージが大きい。

●裏百八式・大蛇薙

強力な炎を前方に射出し相手を薙ぎ払う。コマンド入力直後からボタンを押し続けると、炎をかざす状態で待機する。待機中は弱およびMAX版が下半身、強で出した場合は上半身に無敵時間があり、MAX版のみ体全体に攻撃判定が存在する。なお、一瞬だけ待機してから出すと炎を薙ぎ払う部分の発生が早くなり、近距離立ちC→→+Bからの連続技に組み込める。

●伍百弐拾四式・神塵

相手をつかんだ後、往年の無式のごとく身に炎をまとって、相手に連続攻撃を仕掛ける。コマンド投げ扱いのMAX超必殺技。出始めに無敵時間があり、打撃でつぶされることはないが、発生が遅く暗転を確認してからジャンプで回避されてしまう。また、投げ間合いも狭く、密着の弱攻撃からしか連続技に組み込めない。

日本チーム

二階堂 紅丸

BENIMARU NIKAIDO

オーソドックスなそのスタイルは相変わらず。キレのある通常技でけん制しつつ、ジャンプDで跳び込もう。しゃがみBからの連続技の威力が上がり、相手を圧倒できるぞ。



カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



PROFILE

キャラ名	二階堂 紅丸
格闘スタイル	シューティング
誕生日	6月6日
年齢	21歳
出身地	日本（日米ハーフ）
血液型	O
身長	180cm
体重	70kg
趣味	スカイクルージング・料理
好きな食べ物	刺身・パスタ・コーヒー
得意スポーツ	クレー射撃・高飛び込み
大切なもの	自分自身
嫌いなもの	おたく・後悔
声優	モンスター前塚

登場シーン



挑 発



勝利ポーズ



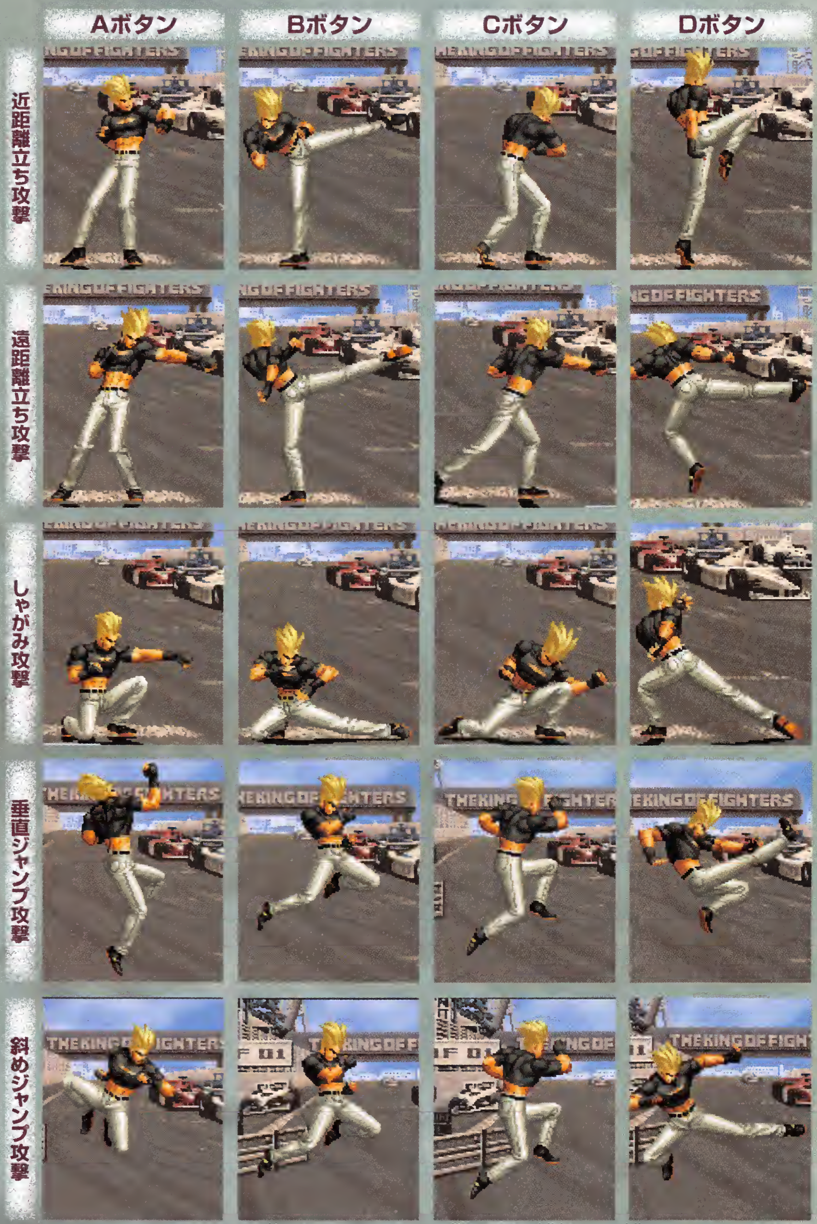
※ウィップ、ヴァネッサ、レオナ、マリー、ユリ、キング、舞、雛子、クーラ、アテナ

二階堂 紅丸

JAPAN TEAM

日本チーム

二階堂紅丸 BENIMARU NIKAIDO JAPAN TEAM



吹っ飛ばし攻撃 / 空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 キャッチアンドシュート／フロントスープレックス ←or→+C / ←or→+D



投げ技 スピニングニードロップ 空中・近距離で↑以外+CorD



特殊技 ジャックナイフキック →+B / 特殊技 フライングドリル 空中で↓+D



●地上通常技

連打の効くしゃがみBは連続技の要となる技。キャンセルして居合い蹴りにつなごう。また、遠距離立ちBはジャンプ防止を兼ねたけん制技として活躍する。ただし、しゃがんでいる相手には当たらないので注意。そのほか、しゃがみDはリーチの長い下段技で、ダウンも奪えるおいしい技。同じ距離で下段攻撃をスカしながら攻撃できる遠距離立ちDを交ぜると強力だ。

●空中通常技

ジャンプ攻撃で頼りになるのは、やっぱりジャンプD。攻撃判定が強く、レバーを入れておけば空中投げになる点もうれしい。めくり性能もある超優秀技だ。ほかにジャンプC+Dも判定が強く、ダメージが高い。最後に、ジャンプC。攻撃判定が短く、ジャンプDのある紅丸には使い勝手が多少悪い。ただし、特筆すべきは無条件追撃判定がある点。普通なら追撃できないストライカー後や、画面端限定だがノーマルヒットのジャンプC+D後など、様々な場所で追撃できるぞ。

ストライカー エレクトリッガー



ストライカー紅丸は、相手の位置をサーチしながら登場し、エレクトリッガーで相手をつかむ打撃技。斜め上方に伸ばした手に攻撃判定があるが、残念ながら敵の空中吹き飛び中の相手には当たらない。また、つかんだ後の追い打ちは空中ヒットになり、追い打ちしなければ相手を地面にたたき付ける。発生も早いので、遠距離からの飛び道具に合わせても十分使える。

BENIMARU NIKAIDO

©二階堂紅丸

JAPAN TEAM

日本チーム

必殺技 居合い蹴り ↓↘→＋BorD



必殺技 反動三段蹴り 居合い蹴り中に↓↑＋BorD



必殺技 真空片手駒 ↓↙←＋AorC



必殺技 雷靭拳 ↓↘→＋AorC（空中可）



●居合い蹴り

紅丸の代名詞とも言える、電光石火の蹴り技。強の方がわずかにダメージが大きい。発生が早く、リーチもそこそこ長いので、密着ならしゃがみB×2からでも連続技になる。ガードされると少々スキがあるが、派生技があり距離も離れるので、密着でガードされない限りほとんど反撃を受けない。派生技の反動三段蹴りが強力なので、主力技としてどんどん使っていこう。

●反動三段蹴り

遠距離立ちD→スーパー稲妻キック（バック転しながら稲妻を帯びた蹴りを出す前作の必殺技）という動作で連続攻撃を繰り出す、居合い蹴りからの派生技。技後は弱だと後方に大きく跳ね返るが、強だと跳ね返りが小さく相手の近くに着地する。

最後がワイヤーダメージ発生技なので、連続技に組み込めば大ダメージを期待できる。また、中間距離から居合い蹴り→反動三段蹴りまで出し切る戦法もかなり有効。遠距離立ちD部分が相手の下段技に対して相性がよく、スーパー稲妻キック部分が空中の相手に強いからだ。ガードされた場合は最後にガード弾きを誘発できるので、間合いの離れる弱なら反撃を受けにくい。弱をメインに使っていこう。

なお、1発目（遠距離立ちD部分）はスーパーキャンセル可能だが、最後まで出し切った方がいいだろう。

●真空片手駒

地面に片手を付いて、体ごと回転させながら蹴り技を出す。弱は3ヒット、強は5ヒット。弱、強共に攻撃発生速度は同じで、強攻撃からなら連続技になるが、この技の真価は相手にガードさせたときのケズリ量が大きいこと。ただし、ガードキャンセル緊急回避には弱いので、この技を出す際には相手のパワーゲージを必ず確認しよう。また、強は4段目で相手との間合いが離れてしまうので、先端でガードされた場合や、強攻撃にキャンセルをかけて出した場合は、途中から空振りして無防備な状態をさらすことになる点に注意。

最後までガードさせれば、弱、強共に距離が遠くなるので、反撃は受けにくい。ちなみに、スーパーキャンセル可能技（強は1～4発目のみ）で、雷光拳や幻影ハリケーンが連続ヒットする。

超必殺技 雷光拳　↓↘→↓↘→+AorC



超必殺技 幻影ハリケーン　↓↙←↓↙←+BorD



MAX超必殺技 雷光拳　↓↘→↓↘→+AC同時押し



●雷靭拳

雷光を帯びた拳を、前方に突き出す打撃技。弱は真横に、強は斜め前方に拳を繰り出す。発生が遅く硬直も長いうえ、ガードされると発生の早い突進技などに確定で反撃を受けてしまうので注意しよう。一応、強はかなり早めに出せば対空技として使えるが、持続時間も短いので無理に使う必要は無い。また、この技は空中で出すことも可能。その場合、一旦空中に停止してから再びジャンプ軌道を描く。相手の対空攻撃のタイミングをズラす際に使えるだろう。

●雷光拳

雷靭拳のパワーアップ版。突き出す拳には、より大きな雷光を帯びている。ガードされると大きなスキがあることに注意。また、弱、強、MAX版ともに無敵時間は無いため、発生前につぶされることがある。

攻撃方向は雷靭拳と同様、弱とMAXは前方正面に、強は斜め上方に拳を繰り出す。反動三段蹴りでワイヤーダメージを発生させた後の追撃技として活躍させよう。ただ、反動三段蹴りの当たり方や画面の位置によっては、雷光拳が間に合わないことがあるので注意。

MAX雷光拳は10ヒット技で発生も早く、しゃがみB×2から連続になる。ただし、しゃがみB×2→居合い蹴り→反動三段蹴り→遠距離立ちCの連続技とあまりダメージが変わらないので、見る機会は無さそうだ。ちなみに、MAX版もガードされた場合の硬直は長いので、反撃は覚悟しよう。

●幻影ハリケーン

幻影が突進しながら6回攻撃を決め、最後に本体が追い駆けるように攻撃する。弱、強の違いは無い。突進距離が1画面分程度あるので、遠距離の反撃技として活躍するだろう。この技は強攻撃から連続技になるが、近距離立ちCからの場合はキャンセルが遅いと連続技にならない場合があるので注意。ガードされた場合は非常に大きなスキができるので、反撃は覚悟しよう。一応、発生前に若干無敵があり、引き付ければ飛び道具を抜けられることも覚えておこう。

大門 五郎
GORO DAIMON

強力なけん制技と、高性能なコマンド投げを持つ大門。相手を寄せ付けない立ち回りで戦意を喪失させ、素早いダッシュからのコマンド投げでガードを崩していこう。



PROFILE

キャラ名	大門　五郎
格闘スタイル	柔道十我流格闘術
誕生日	5月5日
年齢	29歳
出身地	日本
血液型	A
身長	204cm
体重	138kg
趣味	自然と親しむ事
好きな食べ物	ざるそば
得意スポーツ	柔道
大切なもの	ゲタ
嫌いなもの	精密機械
声優	臼井 雅基

カラーバリエーション


ストライカー呼び出し


投げはずし動作


受け身


ガード弾き


ワイヤーやられ


各種移動

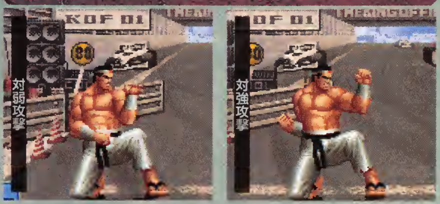

気絶タイプやられ


緊急回避

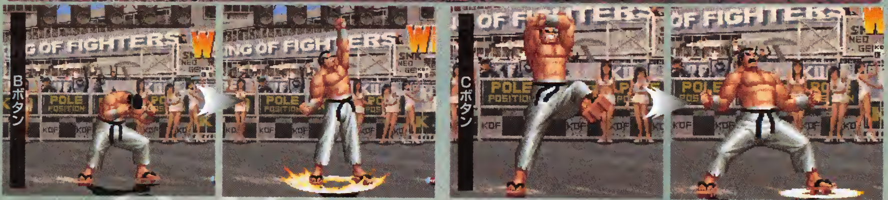

時間切れ負け


立ちガード


登場シーン


しゃがみガード


挑発


勝利ポーズ


大門五郎

JAPAN TEAM

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃 / 空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 十字締め／送り足払い
←or→+C　←or→+D



投げ技 つかみ叩きつけ
(少し離れて)←or→+C



特殊技 玉潰し
→+A

特殊技 頭上払い
↖+C



●地上通常技

しゃがみAは発生が早く、キャンセル無しで天地返しがつながる。しゃがみBは下段だが若干発生が遅めなので、起き上がりに重ねていこう。また、この技もキャンセル無しで天地返しにつなげられる。遠距離立ちAは技の振りが早く、ジャンプ防止技として活躍する。

●空中通常技

ジャンプC＋Dはノーマルヒット時に受け身不能のダウンを奪うことができ、カウンターヒット時にはワイヤーダメージが発生するという見返りの大きい技。しかし、しゃがんだ相手には当たりにくいので注意。ジャンプDは攻撃判定が大きく、やられ判定が小さいので非常に頼りになる。困ったらこれを出すように。

●特殊技

→＋Aはヒット後に受け身不能のダウンを奪える。強攻撃などからキャンセルし、連係として使おう。↖＋Cは空中の相手にヒットしてもやられ判定が残るので、キャンセルして雲つかみ投げにつなげられる。

ストライカー

暴れ大門



画面後方からプレイヤーの目の前に出現し、天地返しのモーションで暴れ回る。打撃判定で、空中で相手のやられ判定が無くなっている状態でも拾うことができる。ヒット時は相手を垂直に浮かせて、そこに追撃が可能。当たり方によってヒット数が変化してしまうのが難点ではある。連続技に組み込む際には注意が必要だ。

日本チーム

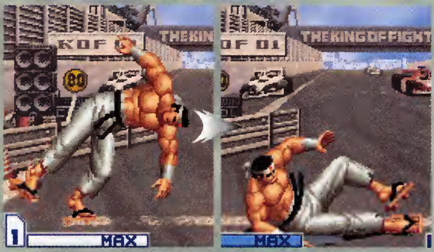
◎大門五郎◎

GORO DAIMON JAPAN TEAM

必殺技 **地雷震**
→↓↘+AorC



必殺技 **超受け身**
↓↙←+BorD



必殺技 **雲つかみ投げ**
←↙↓↘→+A



必殺技 **切り株返し**
←↙↓↘→+C



必殺技 **天地返し**
近距離で→↘↓↙←→+AorC



必殺技 **超大外刈り**
近距離で→↓↘+BorD



必殺技 **根っこ返し**
↓↘→+BorD



必殺技 **裏投げ**
→↘↓↙←→+BorD



超必殺技 **地獄極楽落とし**
近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



●地雷震

両腕を大きく振り上げた後に、地面を強打して地震を発生させる技。攻撃判定は地面全体にあり、立ちガード不能。主に相手の飛び道具に合わせて使っていく。また、地面を打ち付ける際に姿勢が低くなるので、タクマの虎煌拳などを避けることができる。たとえ相打ちになっても、ダメージ勝ちできるだろう。

●超受け身

前回り受け身を取りながら前進する移動技だ。コマンド完成と同時に完全無敵となるが、技の終わり際には若干のスキがある。弱は移動距離が短く、技全体のモーションは小さめ。強は移動距離が長く、モーションは大きくなっている。

緊急回避との違いは、打撃だけでなく投げに対しても無敵になっている点と、相手の裏に回れない点の二つ。相手の起き上がりに密着から出すと、無敵技と投げの両方を回避できるのでたまに使うと効果的だ。

●雲つかみ投げ

雲をつかむかのごとく上方に手を伸ばす打撃技。無敵時間は無いが、発生が早く高い位置に攻撃判定が出ることから、対空技として使っていくことができる。また、発生の早さを利用して、背の高いキャラに対しては弱攻撃からの連続技に組み込んでいくこともできる。実戦では小、中ジャンプを通常技でけん制し、じれて大ジャンプで近付いてきたところを雲つかみ投げで迎撃する、というのが有効な使い方だろう。

●切り株返し

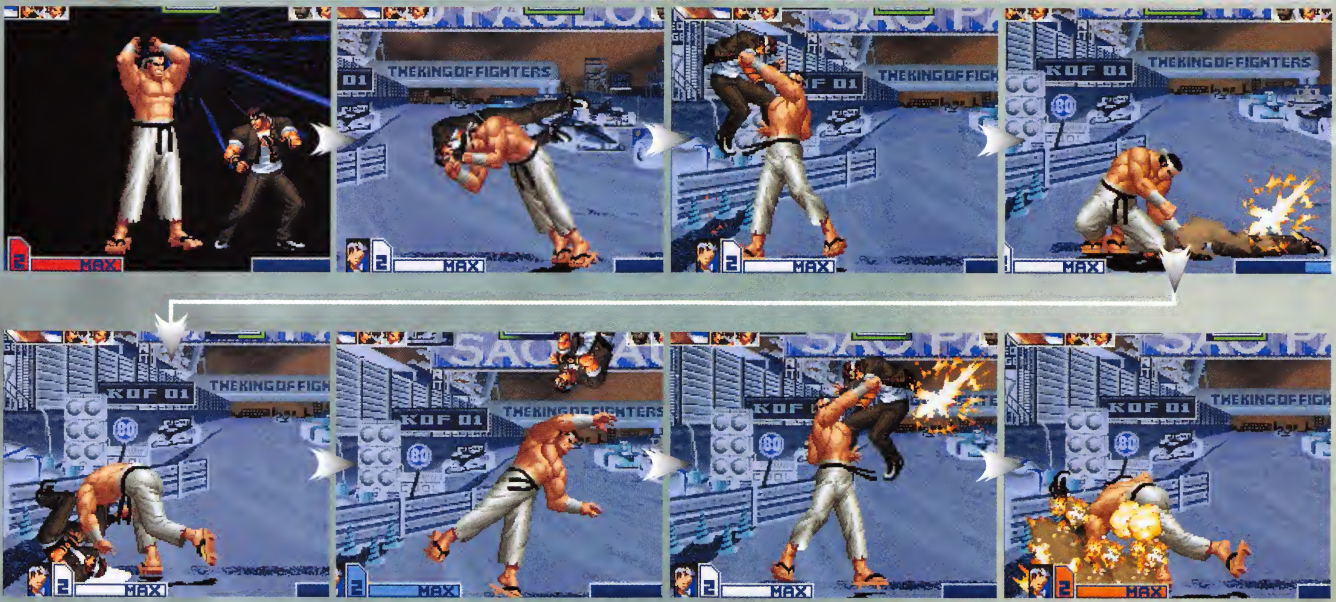
リーチの長い打撃技で、ダウン中の相手にヒットさせられるという特徴がある。受け身中を拾うことはできないため、→+AやジャンプC+Dノーマルヒット後の追撃として使っていくといい。また、強攻撃キャンセルから連続技につないでいくことも可能。ほかにこの技の特徴として、コマンド完成と同時に足元が無敵になることが挙げられる。K'やタクマのしゃがみD、キングのスライディングなどに一方的に勝つことができる。しかし、京やテリー、ユリなどの判定の厚い足払いには負けてしまうことがあるので、覚えておこう。そういったキャラには無理に切り株返しを狙うよりも、直接ジャンプ攻撃で攻め込む方が効果的だろう。

日本チーム

超必殺技 嵐の山　根っこ抜き／続・切り株返し／ぶっこ抜き裏投げ　近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD　根っこ抜き中に←↙↓↘→+BorD　続・切り株返し中に→↓↘+BorD



MAX超必殺技 嵐の山　根っこ抜き／続・切り株返し／ぶっこ抜き裏投げ　近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+BD同時押し／根っこ抜き中に←↙↓↘→+BorD／続・切り株返し中に→↓↘+BorD



MAX超必殺技 地獄極楽落とし　近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し



大門五郎

JAPAN TEAM

日本チーム

●天地返し

相手を地面にたたき付けた後、背負い投げを決める豪快な投げ技。相手が地上にいる状態で投げ間合い内ならば、コマンド完成と同時につかむことができる。投げ間合いも非常に広く、コマンド投げとして申し分無い性能を持っている。空ジャンプやダッシュから仕掛けるほか、反撃技としても使っていける。

●超大外刈り

無言で相手に大外刈りを仕掛けるコマンド投げ。天地返しに比べて発生が遅くダメージも低いが、こちらは発生まで無敵となっており、起き攻めをしやすいという利点がある。ジャンプ攻撃から当て投げを狙う場合には、天地返しよりこちらを使っていこう。

●根っこ返し

相手の立ちの地上技や、攻撃位置の高いしゃがみAなどを取ることができる当て身投げ。ジャンプ攻撃や必殺技、下段攻撃は取ることができないので注意しよう。当て身判定の発生までわずかだが無防備な時間があるので、起き上がりや割り込みには向かない。しかし、当て身失敗時のスキは小さいので、中間距離でのけん制合戦に時折交ぜていこう。

●裏投げ

ダッシュのモーションで相手に近寄っていき、そのまま裏に回って投げを仕掛ける。相手の裏に回らないと投げが発生せず、しかもダッシュ中は完全に無防備。実戦では使いどころが難しい技だ。

●地獄極楽落とし

投げ間合いが非常に広く、暗転後にジャンプで避けられない、高性能なコマンド投げ系超必殺技。威力もほかのキャラの超必殺技に比べて高く設定されている。主な狙いどころは天地返しと同じだが、パワーゲージを消費するため、極力確定状況で使っていきたい。MAX版は、ダメージの上昇以外に性能の変化は無い。

●嵐の山

つかむまでに時間がかかる、発生の遅いコマンド投げ系超必殺技。コマンド完成と同時に全身にガードポイントが発生するので、当て身投げのように使える。投げ失敗時のスキが非常に小さいのが特徴。追加入力でダメージがアップ。MAX版は威力が上昇する。

矢吹 真吾
SHINGO YABUKI

草薙京に憧れているので、必殺技もそれらを真似たものばかりだが、本家とは雲泥の差。しかし、自身で編み出した技や、一撃必殺のパワーには光るものがあるぞ。



カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



登場シーン



挑発



PROFILE

キャラ名	矢吹 真吾
格闘スタイル	自称 草薙京直伝 草薙流古武術
誕生日	4月8日
年齢	17歳
出身地	日本
血液型	O
身長	179cm
体重	69kg
趣味	探検
好きな食べ物	冷凍うどん・イワシ
得意スポーツ	水泳・水球
大切なもの	命・彼女・生徒手帳・草薙さんからもらったグローブ
嫌いなもの	牛乳、怖い人
声優	子安 武人

勝利ポーズ





吹っ飛ばし攻撃 空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 釟鉄 ←or→+C



投げ技 一刹背負い投げ 不完全 ←or→+D



特殊技 外式・轟斧 カッコだけ →+B



矢吹 真吾

SHINGO YABUKI

JAPAN TEAM

日本チーム

●地上通常技

しゃがみBは、下段判定で連続技の始動やけん制に使える万能技。これに加え、リーチの長い遠距離立ちBもけん制に使おう。近距離立ちCは連続技の始動に使い、→+Bにつなぐのが基本だ。しゃがみCは対空技として使っていく。出始めの姿勢が低く、判定も強いので信頼性が高いハズだ。なお、近距離立ちBは一見下段技だが、前作と違って立ちガード可能。

●空中通常技

めくりを狙える斜めジャンプBや、リーチの長い斜めジャンプDが主力。相手の起き上がりにはジャンプB、遠距離から跳び込む場合はジャンプDを使おう。

●特殊技

→+Bは必殺技キャンセルが可能で、強攻撃からキャンセルで出すと連続ヒットする。近距離立ちCから出すのが基本で、連続技を決める際に重宝する。

●投げ技

受け身不能のD投げが基本。起き攻めも狙えるぞ。

ストライカー 弐百拾弐式・琴月 未完成



画面端から登場し、2段技の琴月を出す。琴月の2段目は中段判定となっていて、ヒットすると受け身不能となっている。前作のやっちゃって下さい！とは違って打撃型のストライカーに変更されてしまい、やや使い勝手が悪くなった。しかし、琴月の2段目が中段であることを活かし、下段攻撃を同時に重ねれば簡単にガード不能連携を狙っていけるぞ。

◎矢吹 真吾
SHINGO YABUKI
JAPAN TEAM

必殺技 百拾四式・荒咬み　未完成
↓↘→＋A



必殺技 百拾五式・毒咬み　未完成
↓↘→＋C



必殺技 弐百拾弐式・琴月　未完成
→↘↓↙←＋BorD



必殺技 百式・鬼焼き　未完成
→↓↘＋AorC



必殺技 真吾キック
←↙↓↘→＋BorD



必殺技 真吾謹製　オレ式・錵研ぎ
近距離で→↓↘＋BorD



必殺技 百壱式・朧車　未完成
←↓↙＋BorD



●百拾四式・荒咬み　未完成

振りかぶってからボディブローを繰り出す技。中間距離でのけん制、しゃがみB×2からの連続技に使うのが基本。スキが大きめなので、ガードされそうな場合は出さないか、できる限り先端で当てるようにすること。また、連続技でヒットさせた後の状況も不利。一度攻めを終え、仕切り直しを計るのが賢い選択だ。

●百拾五式・毒咬み　未完成

大きく踏み込み、未完成とは逆の手でフックを繰り出す。こちらの方が発生は遅いものの、突進距離が長くヒットすればダウンを奪えるのが利点。強攻撃や特殊技から連続ヒットするので、近距離立ちC→➡＋Bキャンセルからヒット確認して出すのが基本。ガードされると手痛い反撃を受けるので、連続技になる状況でのみ出すようにしたい。

●弐百拾弐式・琴月　未完成

ダッシュしていき、相手から一定の間合い内に入るとヒジ打ち後に京の奈落落としに似た技を出す。一定間合い内に入れなかった場合、ダッシュだけで動作が終了する。2段目は中段判定で、ヒット時は受け身不能の性質を持つ。弱と強の違いは移動距離で、強の方が長い。また、1段目はスーパーキャンセル可能で、駆け鳳燐やオレ無式を決めることができる。

単発の強攻撃からでないと連続技にならず、ガードされると痛い反撃が待っている。有効な使い道が無いので、無理に使わない方が無難といえる。

●百式・鬼焼き　未完成

足元に力を込め、両腕を広げながら飛び上がる対空技。攻撃発生と同時に無敵時間が切れてしまうものの、攻撃判定が強いので、対空技としての役割を十分に果たしてくれる。相打ちになることも多いので、出す場合は威力の高い強を使おう。しゃがみCと使い分け、相手の跳び込みを迎撃していきたい。

●真吾キック

技名を叫びながら、突進力のある跳び蹴りを放つ。弱、強の違いは飛距離とヒット効果で、弱は飛距離が短い。強は飛距離が長く、足先がヒットしたときは相手を吹き飛ばす効果が追加される。ガード時のスキは大きいが、奇襲攻撃としての効果は高い。

日本チーム

必殺技 真吾謹製　オレ式・月肘（げっちゅう）　↓↙←+AorC



超必殺技 外式・駆け鳳燐　↓↘→↓↘→+AorC



超必殺技 真吾謹製　オレ無式（むしき）　↓↙←↙↓↘→+AorC



MAX超必殺技 外式・駆け鳳燐　↓↘→↓↘→+AC同時押し



SHINGO YABUKI
矢吹 真吾
JAPAN TEAM
日本チーム

●真吾謹製　オレ式・銃研ぎ

「ビシッ、バシッ、ドカーンッ！」の掛け声に合わせ、3発の攻撃を決める打撃投げ。ヒット後は追撃可能な状態で相手を浮かす。単発の弱攻撃から連続ヒット（チャンに対しては強攻撃からでもつながる）する。また、前作とは違い、体格の小さいチョイなどのしゃがみ状態に決めても、3発目までしっかりヒットする。

●百壱式・朧車　未完成

斜め上に向かって跳び蹴りを放つ。弱は1段、強は2段技で、強のみランダムで3段目が発生することがあり、3段目はヒット時に受け身不能の効果を持つ。真吾謹製　オレ式・銃研ぎや、外式・駆け鳳燐後の追撃がおもな使い方。ただし、画面中央だと3段目が空振りしてしまい、受け身後に反撃される恐れがあるので、画面中央では弱、画面端では強で出すように。

●真吾謹製　オレ式・月肘

『'98』からの復活技で、出始めに当て身効果の付いた中段攻撃の肘を出す。当て身が成功すると、即座に蹴りを出して攻撃する。発生が早いので、空振りする場合はあっても、ガードされることはない。当て身の判定は、腕を伸ばした部分から発生し、上中段の通常攻撃を取ることが可能。ただし、ジャンプ攻撃は取ることができないので注意してほしい。また、当て身判定が出ている時間の前半で攻撃を受ければ、その後の反撃技がワイヤーダメージ発生技となる（後半だと受け身不能のダウンになるのみ）。

●外式・駆け鳳燐

ダッシュで接近し、相手から一定の間合い内に入るとショルダータックルを出す。弱、強の違いはヒット後の浮きの高さで、強は浮きが高く、朧車　未完成などで追撃可能。MAX版はさらに硬直も短く、追撃を決めやすくなる。強攻撃からの連続技に使うのが基本だ。ガード弾き効果もあるが、スキが大きい。

●真吾謹製　オレ無式

毒咬み　未完成を始動とした連続打撃。踏み込む距離が長く、近距離立ちC→➡+Bからもつながるので、前作のバーニングSHINGOより使いやすい。出始めに無敵時間もあるので、割り込みや起き上がりにも使える。ただし、ガード時のスキは非常に大きいぞ。

八神 庵
IORI YAGAMI

低いジャンプと速いダッシュに加え、派生のある突進技とコマンド投げを持つ上に無敵対空技まで完備。各種必殺技を使い分け、手数で相手を圧倒しよう。

◎八神 庵
IORI TEAM



カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



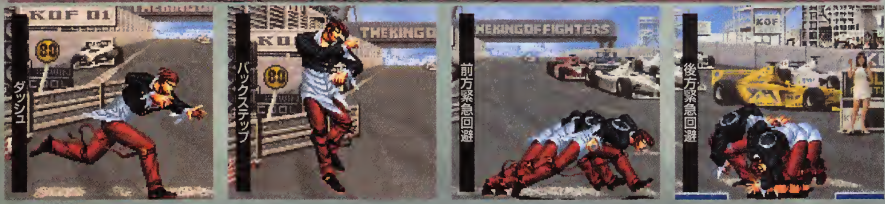
気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



登場シーン



挑 発



勝利ポーズ



庵チーム

PROFILE

キャラ名	八神 庵
格闘スタイル	八神流古武術十本能
誕生日	3月25日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	O
身長	182cm
体重	76kg
趣味	バンド
好きな食べ物	肉
得意スポーツ	全部
大切なもの	なし
嫌いなもの	暴力
声優	安井 邦彦



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 逆剥ぎ／逆逆剥ぎ
⬅or➡+C　⬅or➡+D



特殊技 外式・夢弾
➡+A·A



特殊技 外式・轟斧 陰"死神"
➡+B



特殊技 外式・百合折り
空中で➡B



◎八神 庵◎
IORI YAGAMI
IORI TEAM

●地上通常技

近距離立ちCは発生が早く、キャンセルがかかる上に、腕を振り上げた際の攻撃判定が広く、攻守共に活躍する近距離戦の要だ。遠距離立ちDはジャンプ防止のけん制に使っていこう。しゃがみDは発生が早く、リーチも長いがスキは大きめだ。

●空中通常技

ジャンプCは下方向に判定が強く、若干めくり性能がある。連続技を狙う際はこれを使っていこう。空対空では、持続の長いジャンプDが強力。ほかにも、ジャンプC＋Dが通常技対空をつぶす技として強力だ。ダウンも奪えるので、まずはこれで接近しよう。

●特殊技

➡＋Aは発生が早く、弱攻撃にキャンセルから連続技になる。➡＋Bはしゃがみガード不能の3段技。3段目は受け身不能のダウンを奪えるが、リーチが短いのでまず当たらない。ジャンプ⬅＋Bはしゃがみ状態に当たりにくいが、連続技につなぎやすいのが特徴。

庵チーム

ストライカー　裏百八式・八酒杯



画面後方から出現し、闇払いのような飛び道具を放つ。この飛び道具はダウン中の相手を拾うことができるほか、やられ判定の無い空中吹き飛び状態の相手にもヒットする。ヒットすると相手を空中に浮かせ、そこに追撃が可能だ。また、出現時のモーションに攻撃判定があり、これがカウンターヒットするとワイヤーダメージが発生する。

IORI YAGAMI

◎八神 庵◎

IORI TEAM

庵チーム

必殺技 百式・鬼焼き　→↓↘+AorC



必殺技 百八式・闇払い　↓↘→+AorC



必殺技 百弐拾七式・葵花　↓↙←+AorC（3回連続入力）



必殺技 弐百拾弐式・琴月 陰　→↘↓↙←+BorD



●百式・鬼焼き

紫の炎をまとい、両手を広げて上昇する必殺技。弱はヒット時に必ずダウンを奪えるので、地上戦で相手のけん制に合わせて使っていける。強には長い無敵時間があり、上方向に広い攻撃判定を持っている。対空技として十分な性能なので、相手のジャンプに反応できたら迷わず出していこう。スーパーキャンセルにも対応しているので、余裕があったら、起き上がりの強鬼焼きなどから狙ってみるといいだろう。

●百八式・闇払い

地を這いながら進んでいく炎を放つ、飛び道具系の必殺技。技後の硬直が大きく、攻撃判定が低いところに出るので、跳び込まれると非常に危険だ。弾速の速い強を、相手のけん制技に合わせて使っていこう。

●百弐拾七式・葵花

左右のアッパーのコンビネーションから、両手で相手をたたき付ける必殺技。弱と強の違いは突進力と技後のスキで、どちらも弱は小さく、強は大きい。

また、本作から1発目と2発目のスキを、ほかの必殺技でキャンセルできるようになった。よって、葵花を起点としたさまざまな連係、連続技を組むことが可能だ。具体的には、葵花×2をとりあえず出しておき、ガードされたらとりあえず闇払いでフォロー、ヒット時は鬼焼きで追撃、といった感じだ。スーパーキャンセルにも対応しているので、八稚女を組み込んでいくことももちろん可能。連続技として問題無く成立する。

さらに、パワーゲージが1本以下の状態でスーパーキャンセルを入力すると、技のスキが減少するという現象が起こる。再度葵花に連係させたり、各種ジャンプでたたみ掛けることができるぞ。操作は忙しくなるが、練習してモノにすれば戦力アップ間違いナシだ。

葵花を使ってラッシュをかけるときは、キャンセルストライカーの存在を忘れないでほしい。葵花の派生とストライカーを組み合わせるのが新世紀の庵だ。

そのほか、単体での特殊な使い方として、強葵花のみ出始めに姿勢が低くなることを利用し、攻撃位置の高い飛び道具の下をくぐって反撃する、というものがある。飛び道具を持つキャラ相手には、意識して使ってみるといいだろう。

必殺技 屑風　近距離で→↘↓↙←→＋AorC



超必殺技 禁千弐百拾弐式・八稚女　↓↘→↘↓↙←＋AorC



MAX超必殺技 裏参百拾六式・豺華（さいか）　八稚女中に↓↘→×4＋AC同時押し



●弐百拾弐式・琴月　陰

猛スピードで相手に突進した後、腹部に肘を打ち込み、もう片方の手で地面にたたき付ける派手な技。ガードされてしまうとスキが大きいので、葵花などから連続技に使っていこう。一応、突進中はしゃがみBなどの下段攻撃が当たらないという性質を持っている。

●屑風

相手の胸ぐらをつかみ、後方に投げて体勢を崩すコマンド投げ。この技自体にダメージは無いが、ひるんだ相手にさまざまな追撃が可能。ダメージ補正などはかからないので、大ダメージが期待できる。投げ発生までわずかに時間を要するが、出始めに一瞬だけ無敵時間があるので、割り込みなどに使うこともできる。

●禁千弐百拾弐式・八稚女

両手を挙げて構えを取り、低い姿勢で突進していく乱舞系超必殺技。弱攻撃をキャンセルして出せば連続技として成立するほど攻撃発生が早く、突進力もあるので、あらゆる状況から連続ヒットさせることができる。ダメージも非常に高く、後述する追加技の豺華への派生が可能なこともあり、チャンスがあれば逃さず決めておきたい技といえる。

ただし、攻撃判定発生と同時に無敵時間が切れるため、対空や割り込み、起き上がりには使えない点に注意。また、突進中のやられ判定が見た目より大きいために、以前のように虎煌拳などの飛び道具に合わせても、下をくぐることはできないようになっている。

●裏参百拾六式・豺華

八稚女が決まった後にのみに出すことができる、MAX超必殺技。パワーゲージの消費は1本で（八稚女と合わせて2本）、合計ダメージは八稚女単体の約2倍になる。見た目も非常にカッコイイ技なので、パワーゲージがあるならば、毎回決めていきたいところだ。ただ、コマンドにクセがあるので、慣れるまでは要練習。コツは、八稚女の8段目辺りからレバー入力を始め、爆発をキャンセルする感じで、最後のレバーとボタンを入力し続けることだ。

また、入力タイミングが遅れると最後の火柱が空振りし、ダメージが減る上に受け身を取られると反撃されてしまう。失敗しないように体で覚えたい。

ヴァネッサ
VANESSA

リーチが短いので近距離でしか闘うことができないが、各種必殺技をうまく使い分ければ、ラッシュ攻撃を仕掛けたり、ヒット&アウェイで相手を翻弄することができるぞ。



PROFILE

キャラ名	ヴァネッサ
格闘スタイル	ボクシング
誕生日	1月9日
年齢	30歳
出身地	不明
血液型	B
身長	182cm
体重	67kg
趣味	貯金・通信販売
好きな食べ物	ビール
得意スポーツ	一通りこなす
大切なもの	結婚指輪
嫌いなもの	優柔不断な人・幽霊
声優	南 かおり

カラーバリエーション


ストライカー呼び出し


投げはずし動作


受け身


ガード弾き


ワイヤーやられ


各種移動


気絶タイプやられ


緊急回避


時間切れ負け


立ちガード


登場シーン


挑発


しゃがみガード


勝利ポーズ


◎ヴァネッサ◎ VANESSA





投げ技 ダイナマイトパンチャー ⬅or➡+C



投げ技 クリンチパンチャー ⬅or➡+D



特殊技 ワンツーパンチャー ➡+A

特殊技 スライディングパンチャー ⬋+B



●地上通常技

近距離立ちCは2段技になっているので、ヒット確認してから連続技につなげやすい。しゃがみCは置いておく感じで出せば、対空技として機能する。

●空中通常技

跳び込みには下方向に攻撃判定が出ているAがいい。特別強力なわけではないのだが、ほかのジャンプ攻撃が下方向に強くないので使っていこう。

●特殊技

➡+Aは単発で出すと中段攻撃になっている。通常技キャンセルで出した場合は、1段目のみだがキャンセルが可能なので、しゃがみB→➡+A→各種必殺技とつなぐのが主な使い道となる。⬋+Bはかなりの距離を前進する下段攻撃なので、奇襲技に使える。ダウン状態の相手に出すと追い打ちとしても機能するぞ。

●投げ技

C投げが投げはずし不能となっているので、投げを狙う際はこちらを使っていこう。

ストライカー ハードパンチャー



画面後方から突進してきて、相手に接触すると連続でパンチを繰り出す。連続パンチを出している最中には追撃を入れることが可能で、最後に放つストレートパンチが当たると、受け身不能のダウンを奪える。最後のストレートパンチがカウンタータイプのワイヤーダメージ発生技となっているが、実戦でお目にかかることは少ない。

VANESSA

◎ヴァネッサ◎

IORI TEAM

庵チーム

必殺技 ダッシュパンチャー
←タメ→+AorC／パンチャーウィービング中に→+AorC



必殺技 マシンガンパンチャー
←↙↓↘→AorC（連打）



必殺技 パンチャービジョン<前方>
↓↘→+BorD／パンチャーウィービング中に→+BorD



必殺技 パンチャービジョン<後方>
↓↙←+BorD／パンチャーウィービング中に←+BorD



必殺技 パンチャーウィービング
↓↙←+AorC／パンチャービジョン中に←+AorC



必殺技 パンチャーアッパー
パンチャービジョン中に→+A



必殺技 パンチャーストレート
パンチャービジョン中に→+C



必殺技 パリングパンチャー
パンチャーウィービング中に←+AorC／→↓↘+AorC



●ダッシュパンチャー

低い姿勢で突進した後、アッパーカットを放つ技。突進中は空中を進む飛び道具を抜けることができる。ヒットすると相手を高く浮かせる効果があり、追撃することが可能だ。超必殺技を決めれば大ダメージを与えられるぞ。ガードされてもスキが小さく、弱で出せば強攻撃から連続ヒットするなど、総じて優秀な技だ。

パンチャーウィービングから出した場合はその場でアッパーカットを放つ技となり、必殺技でキャンセルが可能。スーパーキャンセルも可能だが、連続ヒットする超必殺技が無いので、利用することは無いだろう。

●マシンガンパンチャー

軽く前進しながら数発殴り、最後に相手が受け身不能のダウンになるアッパーカットを決める。パワーゲージが無いときや、ダッシュパンチャーのタメができていなかったときなどに、連続技用として使うといい。また、ガードされてもほとんどスキが無いので、ケズり技として使うこともできる。

●パンチャービジョン<前方>

出始めに全身無敵があり、移動中は上半身無敵の高速移動技。飛び道具を抜けながら一気に近付くことができるほか、移動後のスキがほぼ無いので、通常技からキャンセルで出せば相手にまとわりつくことが可能。ここから各種の派生技を出していくこともできる。

●パンチャービジョン<後方>

パンチャービジョン<前方>とほぼ同じ性質を持つ高速移動技。こちらは後方に移動するようになっているので、素早く間合いを離したいときに利用できる。

●パンチャーウィービング

その場で上体を揺らし、相手の攻撃を回避する技。ボタン押しっぱなしで動作が継続される。出始めの一瞬は全身無敵で、揺れ始めるとヒザ上のみ無敵に切り替わる。動作中は相手のジャンプ攻撃にほとんど当たらず、下方向に攻撃判定が強い一部の技（ウィップやチョイのジャンプCなど）以外は完全に回避できる。また、ボタンをすぐに離せば素早く動き出せるので、通常技の硬直を無くすという使い方も可能。これを利用すれば、しゃがみB→→+A→パンチャーウィービング→近距離立ちC……、といった連続技も可能になる。

超必殺技 クレイジーパンチャー　↓↙←↙↓↘→+AorC



超必殺技 チャンピオンパンチャー　近距離で↓↘→↓↘→+AorC



MAX超必殺技 クレイジーパンチャー　↓↙←↙↓↘→+AC同時押し



●パンチャーアッパー

パンチャービジョン中に出せる、低姿勢から2発のパンチを放つ派生技。2発目のアッパーがヒットすると相手が浮くため、追撃を入れることが可能。必殺技でキャンセルすることができるので、パンチャーウィービングで技後の硬直を無くしておくと、ヒット時には追撃としてクレイジーパンチャーが当てられるようになり、たとえアッパーがガードされていもヴァネッサが先に動くことができるので強力だ。なお、2段目のみスーパーキャンセル対応技となっている。

●パンチャーストレート

パンチャービジョン中に出せる派生技で、パンチャーアッパーの2発目がアッパーではなくストレートになったもの。ヒット時にはワイヤーダメージが発生するので追撃が可能だ。ガードされたときは2発目のストレートでガード弾きを誘発するが、技後の硬直が大きいため反撃を防ぐには至らない。注意しよう。

●パリングパンチャー

弱は上から下に殴りつける攻撃を放ち、ヒット時は受け身不能のダウンを奪える。強はフックによる攻撃を行なう技で、どちらもコマンド成立後一瞬時間を置いてから全身無敵になるため、対空技や割り込みに使える。また、飛び道具に合わせると弱ならかき消すことができ、強なら跳ね返せるぞ。強のみスーパーキャンセル対応となっている。なお、パンチャーウィービングから出した場合も、ガード弾き値以外に変化は無い。

●クレイジーパンチャー

突進していき、ヒットするとパンチによる乱舞を繰り出す。強攻撃からの連続技に使用でき、MAX版だと威力がほぼ2倍になる。ガードされるとスキが大きく無敵時間も無いので、連続技専用と考えよう。

●チャンピオンパンチャー

下へ殴り付ける中段攻撃を行ない、ヒット時はさらに追撃する技。近距離でのみ発動可能。相手が空中にいても発動するが、ダウン中の相手に対しては発動しない。クレイジーパンチャーよりも威力が高いので、画面端でダッシュパンチャーをヒットさせた後はこちらを追撃に使っていくといい。また、出始めに長い無敵時間があるので、起き上がりなどに使えないこともない。

セス
SETH

空中から相手を押さえ付けていくことができる大空の覇者セス。攻撃判定が強い技が多くそろっているので、豪快かつ大胆な攻めを展開していくことができるぞ。

◎セス◎



カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



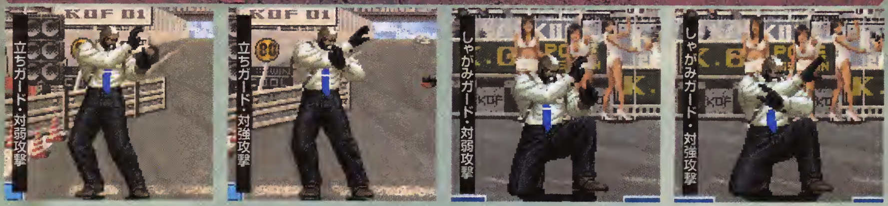
時間切れ負け



各種移動



ガード



登場シーン



挑　発



PROFILE

キャラ名	セス
格闘スタイル	護身術
誕生日	8月1日
年齢	41歳
出身地	アメリカ
血液型	B
身長	190cm
体重	108kg
趣味	盗聴・ドライブ
好きな食べ物	野菜・果物(ベジタリアン)
得意スポーツ	個人競技
大切なもの	ネクタイ・家族
嫌いなもの	飛行機
声優	中村 秀利

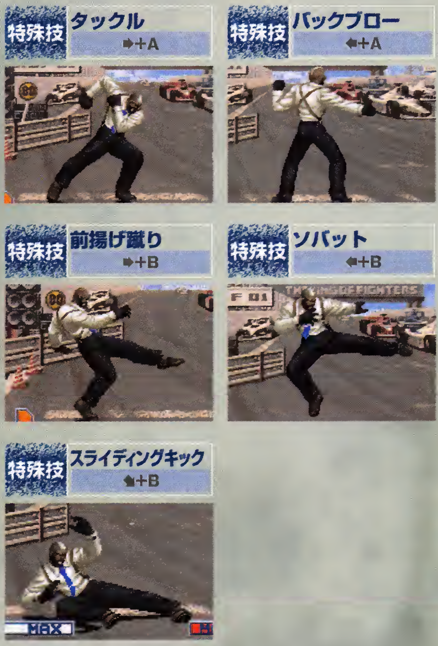
勝利ポーズ











●地上通常技

しゃがみAは連続技の起点となる技。キャンセルで↘+Bを出して必殺技につなげていこう。しゃがみDは先端を当てるようにすれば、対空技として機能する。

●空中通常技

斜め下方向に強いD、空対空で活躍するC+D、めくりを狙えるB、キャンセルがかかるA、Cなど、すべての技に意味があるので使い分けよう。特にA、Cをキャンセルして闇月を出すと、ジャンプ攻撃ガード後にしゃがんだ相手にヒットしやすいので有効だ。

●特殊技

➡+Aはけん制技として大活躍する。ヒット時にはダウンを奪えるが、ガードされるとスキが大きい。しかしキャンセルで弓月を出すことで解決できるので、弓月までをセットとして使おう。↘+BはしゃがみAからの連続技に。⬅+Bは中段攻撃なのでガードを崩すのに使える。⬅+Aは威力が高く、強攻撃から連続技になるが、しゃがんだ相手には当たりにくい。

ストライカー　ファイナルエージェント



画面後方より跳び蹴りで出現。蹴りをガードorヒットさせると、2ヒットするアッパー攻撃を繰り出す。蹴りが相手に触れなかった場合は、相手のところまで歩いていってアッパーを繰り出す。相手に逃げられても最大1画面ほど歩いてくれる。蹴り、アッパー後共に追撃可能となっている。

必殺技 落月 (RAKU-GETSU)
空中で↓↘→+B



必殺技 闇月 (AN-GETSU)
空中で↓↘→+D



必殺技 昇陽 (SHO-YOH)
↓↘→+AorC



必殺技 胴崩し (DOH-KUZUSHI)
←↙↓↘→+BorD



必殺技 脚取り (ASHI-TORI)
↓↓+AorC



必殺技 弓月 (KYU-GETSU)
→↘↓↙←+BorD



●落月 (RAKU-GETSU)

空中から下へ垂直に踏み付ける攻撃を繰り出す。しゃがみガード不能で、ヒット時にダウンさせる効果があり、相手は受け身を取ることはできない。よほど高い打点でガードされない限り、スキも無い。

●闇月 (AN-GETSU)

空中から斜め下へ降下しつつ蹴る。しゃがみガード不能で、当たり方次第では着地後→+Aなどがつながる。後方ジャンプやジャンプ攻撃キャンセルから出すと、奇襲効果が高くヒットしやすい。相手を跳び越えてもコマンドを逆に入れれば、相手に向かって出る。

●昇陽 (SHO-YOH)

掌によるアッパーカット攻撃。弱強ともにダウンを奪え、強は受け身を取ることができない。弱強ともにスーパーキャンセル対応技である。

●胴崩し (DOH-KUZUSHI)

弱は、下段技以外の地上攻撃を取れる当て身技。ただし、必殺技は取ることができない。コマンド成立後は無防備で、少し経ってから当て身判定が出現する。当て身が成立すると相手を後方に引き込んで、長いのけぞり状態にするので、そこに連続技をたたき込むことができる。威力的にオススメしたいのは、少しダッシュしてしゃがみC→←+A→各種必殺技。

強はジャンプ攻撃と必殺技を取ることが可能。こちらは当て身が成立すると、相手を地面にたたき付けて殴る。なお、当て身判定の発生は弱よりも遅い。

●脚取り (ASHI-TORI)

下段攻撃を取れる当て身技。やはり当て身判定発生までに時間を要するが、それまでの間は無敵となっている。当て身成立後は相手の足を払い、きりもみ状態で高く空中へ浮かせる。浮いてる相手には追撃できるので、→+Aなどを当てよう。

●弓月 (KYU-GETSU)

突進して膝蹴りを出す技。ヒット時は相手を浮かせ、そこに追撃が可能。画面中央では派生技の矢月しか入らないが、画面端なら→+Aや強双掌昇陽などを当てることができる。弱は発生が早いが移動距離が短く、強はその逆となっている。突進中は姿勢がやや低いため、龍撃拳などの打点が高い飛び道具をくぐれる。

必殺技 矢月（YA-GETSU）
弓月（KYU-GETSU）中に→＋BorD



必殺技 弦月（GEN-GETSU）
弓月（KYU-GETSU）中に↓＋BorD



超必殺技 双掌昇陽（"MOROTE"-SHO-YOH）
↓↘→↓↘→＋AorC



超必殺技 入り身　灘月（IRIMI-NADAZUKI）
↓↘→↘↓↙←＋BorD



MAX超必殺技 胴取り七閃殺（DOH-TORI-SHICHIMONSATSU）
↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し



●矢月（YA-GETSU）

ローリングソバットを放つ、弓月からの派生技。弓月ヒット時には連続技となる。ガードされた場合に矢月まで出し切っても、スキはほとんどないので反撃はまずくらわない。矢月までを1セットとしてしまおう。

●弦月（GEN-GETSU）

滑り込んで蹴りを放つ弓月からの派生技。弓月がヒットしても連続技にならず、ガードされるとスキが大きいので使い方が難しい。一応下段判定となっているが、矢月が中段ではないためあまり意味がない。

●双掌昇陽（"MOROTE"-SHO-YOH）

弱昇陽→強昇陽とつなげる技。攻撃判定が出るまで無敵があるので、技が出ずにつぶされてしまうことは無い。これがこの技の強味で、相手が攻撃を出していても最低相打ちを取れる。相打ち時は相手が長くのけぞるため、ダッシュから強攻撃を連続ヒットさせられる。相打ちこそがこの技の真価といえるだろう。相手のジャンプ攻撃と相打ちになった場合も、ダッシュして→＋Aなどで追撃することができるぞ。ガードされてもスキは無いが、1発目と2発目が連続ガードでは無いので、前転で裏に回り込まれてしまう。その場合は反撃必至なので注意。なお、強の2段目以降は無条件追撃判定になっており、画面端なら空中の相手にパワーゲージの続く限りヒットさせることができるぞ。

●入り身　灘月（IRIMI-NADAZUKI）

一瞬画面から消え、スライディング～蹴り技を数発放つ。画面から消えている間は無敵である。

ヒット後は相手が浮くようになっているので、→＋Aなどの追撃を狙える。ガードされてもスキは無いが、蹴り同士が連続ガードになっていないので、割り込まれてしまう危険がある。弱で出すと強攻撃や特殊技からつながるので、連続技として使おう。強は連続技にできないが、弱より移動距離が長く、画面から長く消えることができる（無敵時間が長い）。

●胴取り七閃殺（DOH-TORI-SHICHIMONSATSU）

MAX専用の当て身系超必殺技で、上中下段のすべてを取ることができる。ただし、体の後ろの方を攻撃されると取ることができないので、そういった技（キングの近距離立ちBなど）には注意しよう。

ラモン

LAMON

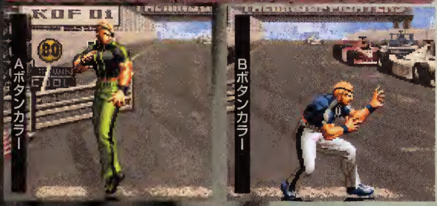
強フェイントステップによる固めが黄金パターン。強力なけん制技が無いので中間距離で苦しむが、接近してしまえばそこはラモンの世界。豊富な選択肢でガードを崩そう。



PROFILE

キャラ名	ラモン
格闘スタイル	ルチャ・リブレ
誕生日	12月3日
年齢	25歳
出身地	メキシコ
血液型	A
身長	170cm
体重	80kg
趣味	子供達と遊ぶこと
好きな食べ物	タコス・テキーラ
得意スポーツ	プロレス
大切なもの	先輩にもらったマスク 美しいヴァネッサ
嫌いなもの	反則・場外負け
声優	竹本 英史

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



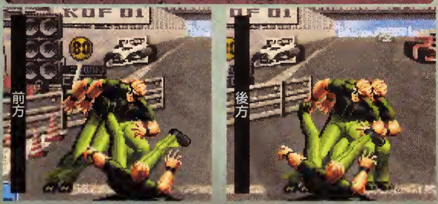
各種移動



気絶タイプやられ



緊急回避



時間切れ負け



立ちガード



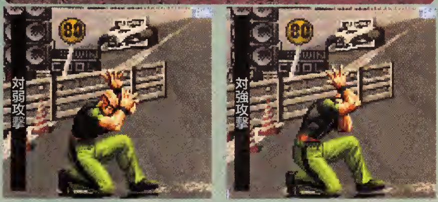
登場シーン



挑発



しゃがみガード



勝利ポーズ



◎ラモン◎ RAMON

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 アームホイップ ←or→+C



投げ技 フライングメイヤー ←or→+D



特殊技 低空ドロップキック ↘+B



●地上通常技

リーチが長く、姿勢が低くなるしゃがみDはキャンセルすることも可能だが、攻撃判定の発生が遅い。遠距離立ちAは、小・中ジャンプを防止する効果がある。

●空中通常技

正面から跳び込んで連続技を狙うときは、ジャンプBと下方向に強いDが使いやすい。空対空にはジャンプC+Dがかなり強力だ。ジャンプCを使えばめくり攻撃も狙えるので、状況に応じて使い分けよう。

●特殊技

↘+Bはやや前進しながら下段攻撃を出す技で、ガードされてもスキは小さいが、攻撃するまでが遅いため単発で出すのは有効でない。通常技キャンセルで出すことにより、必殺技でキャンセルができるようになるので、通常技→↘+B→各種必殺技と使っていこう。

●投げ技

C投げの方が若干ダメージは高いが、D投げは受け身を取られることが無いので、起き攻めをしやすい。

ストライカー　エル・ディアブロ・アマリロ



画面後方から出現し、1画面ほどの距離をダッシュする。相手にヒットorガードされると4ヒットする乱舞攻撃を繰り出す。乱舞中に追撃することができるが、フィニッシュ技であるローリングソバットがヒット後は追撃不可能になる。なお、必殺技と違ってローリングソバットは中段攻撃でなくなっている。

必殺技 タイガーネックチャンスリー
近距離で←↙↓↘→＋AorC



必殺技 ローリングソバット
→↓↘＋BorD



必殺技 フライングボディアタック
ローリングソバット中に→↓↘＋BorD



必殺技 引き起こし
フライングボディアタック中に↓↓＋AorC



必殺技 タイガーロード／追加攻撃
←↓↙BorD／タイガーロードのダッシュ中にABCでキャンセル



必殺技 クロスチョップ
タイガーロード後、壁に接触中にD



必殺技 フェイントステップ
↓↙←＋AorC



●タイガーネックチャンスリー

相手を自分の後ろに投げ、背後から地面にたたき付ける、受け身不能のコマンド投げ。弱と強で威力が大きく違うので、必ず強で出すようにしよう。投げ抜けされない利点を活かして、ガードを崩していくのに使っていける。ただし、投げが成立しなかった場合は、投げ空振りモーションによりスキが生じてしまうので危険を伴う。ほかのキャラのコマンド投げと比べると威力が低めに設定されているのでで、リスクとリターンを考えながら注意して出していこう。

●ローリングソバット

一瞬背中を向けた後、軽くジャンプして蹴りを放つ中段必殺技。出が早く見切られにくいので、しゃがみガードしている相手はこれで崩していける。一応軽くジャンプしているので、足払いを避けながら攻撃することもできるが、狙って使っていくのは難しい。カウンターヒットすればワイヤーダメージが発生するが、ローリングソバットを出すときは、追加技のフライングボディアタックまで入力するのが基本のため、ワイヤーダメージが発生しても、ラモンがあさっての方向に跳んでいってしまうことが多いだろう。

●フライングボディアタック

ローリングソバットから出せる追加必殺技で、ダウンしている相手に向かって素早くジャンプした後、おおいかぶさるように腹から落下する。ローリングソバットがヒットしたときにしか出せないため、常にコマンドだけは入力しておくのがセオリーとなる。

●引き起こし

ダウンしている相手を無理やり起こして、しゃがみCのモーションで殴る技。フライングボディアタックから出せる追加技で、ローリングソバットがヒット後はここまでセットとしてつなげてしまおう。

引き起こし後はラモン側が若干有利となっているが、やや距離が離れるため、ほぼ五分の状況と思ってもらって問題無い。また、引き起こしはスーパーキャンセル対応技となっている。ゲージがあるときは超必殺技までつなぐことができる。中段攻撃から大ダメージを与えることができるため、メインのダメージ源として期待できるぞ。

必殺技 サマーソルト／追加動作

←↙↓↘→＋BorD／サマーソルトのダッシュ中にABCでキャンセル



超必殺技 タイガースピン

近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC



超必殺技 エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン

↓↙←↙↓↘→＋BorD



MAX超必殺技 タイガースピン

近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC同時押し



●タイガーロード／追加攻撃

相手に背を向けて画面端に向かって走った後、画面端を壁のように駆け上がり、頭からダイブする。一応、しゃがみガード不能技となっているが、攻撃するまでに時間がかかるためヒットすることはまず無く、ガードされるとスキは大きい。

また、走っている最中にABCを同時に推すと、走るのをやめてケツを突き出す（攻撃判定アリ）。スーパーキャンセル対応技であるが、ヒットさせにくいのでその恩恵を受けることは少ない。

●クロスチョップ

タイガーロードからの派生技。両手をクロスさせて画面端から1画面ほど跳びかかる。ガード時のスキは大きく、しゃがみガード可能なので使いにくい。

●フェイントステップ

ボタンを押しっぱなしにすることで、独特なステップを踏みつつ前後に動く。ステップ中は足元にやられ判定がなくなっている。ボタンを離すことにより弱で出した場合はドロップキックが出るが、技後のスキが大きいので使いにくい。強で出した場合はステップをやめるだけなので、その後すぐ動き出すことが可能。これにより強攻撃→↘＋B→強フェイントステップ→しゃがみC……のような連続技ができる。

●サマーソルト

移動投げの必殺技。移動中は足元にやられ判定がなくなっている。威力が非常に高く、通常のダッシュと見分けづらいので積極的に狙っていこう。

●タイガースピン

相手を捕らえてフェイントをかけた後に投げる。MAX版はタイガーネックチャンスリーからノーマル版タイガースピンにつなぐ豪快な技。下段の近距離立ちBからヒット確認してつなぐ（キャンセル無し）テクニックは、ラモンを使うならぜひ修得したい。

●エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン

両手を広げた後突進し、ヒットすると乱舞攻撃を繰り出す。両手を広げているときに無敵があるが、攻撃判定発生と同時に無敵が切れてしまうので、主に連続技として使用するのが吉。画面端で相手にヒットさせた場合、ダウン回避されると反撃をくらってしまう。

レオナ

LEONA

◎レオナ◎

鋭い判定のジャンプ攻撃、しゃがみBの強さは例年通り。また、しゃがみDや空中投げなど、防御面でも優れた技を数多く持っているので、攻守のバランスが取れているぞ。



PROFILE

キャラ名	レオナ
格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日	1月10日
年齢	18歳
出身地	不明
血液型	B
身長	176cm
体重	66kg
B：84　W：60　H：87	
趣味	工場見学
好きな食べ物	野菜
得意スポーツ	特になし
大切なもの	特になし
嫌いなもの	血
声優	弓 雅枝

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



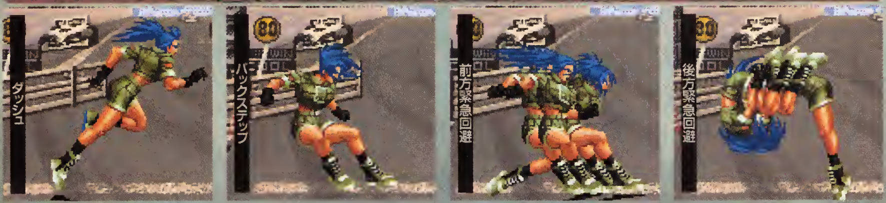
気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



登場シーン



勝利ポーズ



挑　発



特殊勝利ポーズ



※対怒チーム（レオナ除く）

IKARI TEAM
怒チーム

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



特種技 レオナクラッシュ／オーデルバックラー
←or→+C　←or→+D



投げ技 ハイデルンインフェルノ
空中・近距離で↑以外+CorD



特殊技 ストライクアーチ
←or→+B



●地上通常技

しゃがみBはリーチが長い下段技。この技で相手の足元をチクチク攻撃していくのが基本戦法。連続技の始動にも役立つ、レオナのメイン兵器だ。また、連続技の始動には近距離立ちDもオススメ。2段技なのでキャンセルタイミングに猶予がある上、単発でのヒット確認が容易な点も評価できる。

しゃがみDは姿勢が低く、対空技として機能する。ただし、一部の下方向に強い跳び込みは落とせないので、相打ち覚悟でしゃがみCも利用する必要がある。

●空中通常技

ジャンプC、垂直ジャンプDは、ジャンプの昇りで出すことによって、中段攻撃として利用できる。特に後者はキャンセル可能なので、Vスラッシャーにつなげば連続ヒットするぞ。

●特殊技

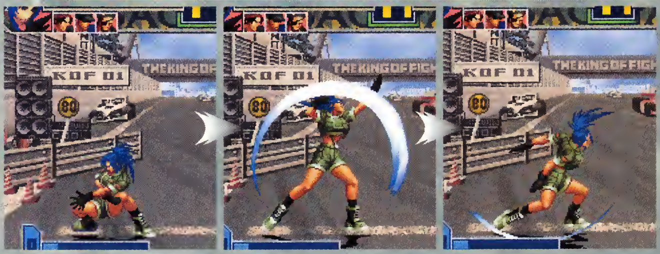
→+Bは中段の蹴り技。強攻撃から連続ヒットするので、ガード崩し以外に連続技のつなぎにも利用可能。

ストライカー　キラータッチ



グランドセイバーのように前かがみの姿勢で突進する。ヒット時は相手を爆発させ、やられ判定を残したまま吹き飛ばすので追撃が可能。なお、ガード時は突進終了まで多段ガードとなり、その間、相手は上下のガード切り替えが行なえない。つまり、しゃがみガード時はプレイヤーの中段攻撃、立ちガード時はプレイヤーの下段攻撃が確定するというわけだ。

必殺技 **ムーンスラッシャー**
↓タメ↑+AorC



必殺技 **ボルテックランチャー**
←タメ→+AorC



必殺技 **グランドセイバー**
←タメ→+BorD



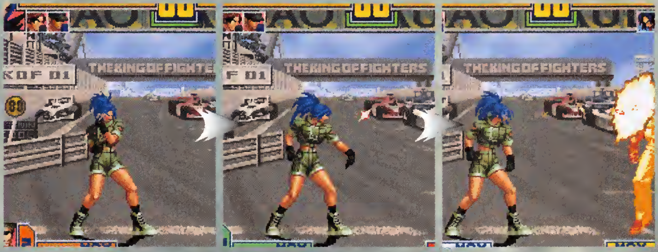
必殺技 **グライディングバスター**
強グランドセイバー中に→+D



必殺技 **Xキャリバー**
空中で↓↙←+AorC



必殺技 **イヤリング爆弾・1**
↓↙←+BorD



必殺技 **イヤリング爆弾・2：ハートアタック**
←↓↙+BorD



●ムーンスラッシャー

手刀で弧を描き相手を切り裂く、ハイデルン直伝の必殺技。強は一歩踏み込みながら繰り出す分、弱よりも若干リーチが長い。基本的には発生の早さを活かして、弱攻撃からの連続技に組み込んでいく。無敵時間は無いが、上方向への判定が強い上にコマンドの関係上とっさに出しやすいので、対空としても機能する。

●ボルテックランチャー

両腕を大きく広げ、目の前に緑色の気弾を発生させる必殺技。弱はその場、強は前方に少しジャンプしながら出す。ヒットすると相手はやられ判定を残したまま吹き飛ぶので、Vスラッシャーなど高威力の攻撃で追撃したい。主な使い方は、弱を置いておく感じで出して、相手のジャンプをけん制することだ。

●グランドセイバー

低い姿勢で突進し、相手を切り裂く技。突進距離はボタンによって異なり、弱は画面半分ほど、強は1画面分進む。発生が遅く連続技には組み込めないが、技後のスキが小さいので、姿勢の低さも相まって奇襲として効果的。ただし、相手が画面端に居る場合は間合いが離れず、投げで反撃される恐れがある。ヒット後は、相手がやられ判定を残したまま吹き飛ぶので、画面端ならあらゆる攻撃で追撃可能。また、強で出したときのみ、グライディングバスターへ派生できる。

●グライディングバスター

強グランドセイバーからの追加技で、サマーソルトキックのように回転しながら相手を蹴り上げる。スキが大きいので、グランドセイバーがヒットしたときのみに派生するようにしたい。ちなみに、スーパーキャンセル対応技に設定されており、ここからVスラッシャーにつなぐことができる。

●Xキャリバー

空中で手を交差させ、その名の通りX型の衝撃波を飛ばす、ジャンプ時のみ出せる必殺技。弱の方が攻撃発生が早く、画面端なら強攻撃→→+B→弱Xキャリバーが連続ヒットする。また、ジャンプの軌道が変わるので、跳び込み時に使用すると相手の対空技を出すタイミングをずらせる。だが、スキが大きく、ガードされたときのリスクが高いので乱用は控えたい。

超必殺技 Vスラッシャー　空中で↓↘→↘↓↙←＋AorC



超必殺技 リボルスパーク　↓↙←↙↓↘→＋BorD



超必殺技 グレイトフルデッド　↓↘→↓↘→＋AorC



MAX超必殺技 Vスラッシャー　空中で↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し



●イヤリング爆弾・1

爆弾を仕込んだイヤリングを外し、前方に投げ付ける。発生は極端に遅いが、技後の硬直が短いのでけん制技として重宝する。イヤリングの速度は若干遅いので、ダッシュで追いかけて相手に対応を迫り、攻めへの起点に使用していこう。ヒットした場合はグランドセイバーと同様、吹き飛び中に追撃可能だ。

●イヤリング爆弾・2：ハートアタック

爆弾を仕込んだイヤリングを相手に取り付ける。一定時間経つか、再びコマンドを入力すると爆弾が爆発する。強攻撃から連続技に組み込めるのを利用して、間合いが離れにくい近距離立ちDの1段目から決め打ちで出していくのが基本的な使い方。だが、スキが若干大きい上にガードされた場合は大抵相手と密着しているので、手痛い反撃を受ける可能性が高い。なお、爆弾はガードできないが、緊急回避で避けることは可能。また、爆弾が取り付いている間、相手は一部の技に対してガードポーズを取れない点に注意したい。

●Vスラッシャー

空中から斜め下方に向かって突進し、相手をVの字に切り裂いた後爆発させる。ボタンによって空中から下降する角度が違い、弱より強の方が緩やかで遠くまで移動できる。無敵時間は皆無なので、基本的には昇り垂直ジャンプDや近距離立ちD→➡＋Bからの連続技に組み込もう。MAX版は、性能自体の差はほとんど無く、ダメージがアップするのみ。やはり連続技に組み込むのが主な用途になるだろう。

●リボルスパーク

突進して相手の体に手刀を突き刺した後、決めポーズと共に爆発させる。弱は発生が早めなので強攻撃からの連続技用。強は若干発生は遅いが、無敵時間が長いのでリバーサルに活用できる。ただし、ガードされたときのスキは大きく、手痛い反撃は必至だ。

●グレイトフルデッド

相手に向かって跳んでいき、相手の頭をつかんで生気を吸い取る技。発生が早く、弱攻撃からの連続技に重宝する。また、無敵時間が若干ながらあるので、リバーサルにも利用できる。なお、弱より強の方が移動距離、無敵時間がわずかながら長い。

ラルフ

RALF JONES

通常技の高性能ぶりに脱帽せよ。そしてあり余る攻撃判定を正面切ってぶつければ、ラルフの強さが見えてくるぞ。特殊技が無いので、通常技の暴発が少ないのもいい感じ。



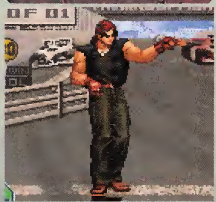
PROFILE

キャラ名	ラルフ
格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイテルン流暗殺術
誕生日	8月25日
年齢	39歳
出身地	アメリカ
血液型	A
身長	188cm
体重	110kg
趣味	ナイフコレクション
好きな食べ物	ガム
得意スポーツ	野球
大切なもの	大統領から貰った勲章
嫌いなもの	ヘビ
声優	モンスター前塚

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



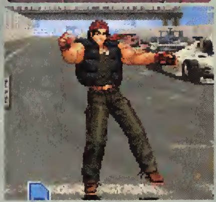
投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



緊急回避



ガード



挑発



登場シーン



勝利ポーズ



	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 ダイナマイトヘッドバット　←or→+C



投げ技 ノーザンライトボム　←or→+D



◎ラルフ◎

RALF JONES

IKARI TEAM

怒チーム

●地上通常技

立ちAは遠距離での中ジャンプ迎撃技、しゃがみAは連続技に使う。しゃがみBは近距離で下段判定を活かしたい。遠距離立ちCは中間距離の強力なジャンプ防止技。しゃがみCは持続時間が長いので、近めの間合いで機能する。また、近距離立ちCやしゃがみCは超必殺技へつなげられるので反撃に活躍させよう。遠距離立ちDは中間距離のけん制の主軸。しゃがんでいる相手にも当たるのが重要だ。もちろんしゃがみDはリーチの長い下段攻撃として使いやすい。近距離立ちDはガードされても有利で、なおかつ近距離認識範囲が広い。C+Dは移動しながら攻撃し、攻撃判定が強力。ガードされても有利なところもポイント。

●空中通常技

最強クラスの判定を持つC+Dがジャンプ攻撃の軸になる。これに織り交ぜていくのが、攻撃発生が早くてリーチの長いB、そして連続技を狙うときのジャンプDである。これらで上から押さえ込もう。

ストライカー

ギャラクティカファントム



急降下爆弾パンチのモーションで出現し、ギャラクティカファントムを繰り出す。このギャラクティカファントムはガード可能だが、ガードするとその硬直中は立ちorしゃがみガードの切り替えができないので、立ちガードしてしまうと下段攻撃が確定ヒットする。なお、ヒット時の追撃判定はなく、出現位置は画面中央付近までなら相手をサーチするようになっている。

必殺技 ガトリングアタック
←タメ→＋AorC



必殺技 バルカンパンチ
→↓↘＋AorC



必殺技 スーパーアルゼンチンバックブリーカー
近距離で←↙↓↘→＋BorD



必殺技 急降下爆弾パンチ（地上／空中）
↓タメ↑＋AorC／空中で↓↘→＋AorC



必殺技 ラルフキック
→↘↓↙←＋B



必殺技 ラルフタックル
→↘↓↙←＋D



●ガトリングアタック

肘打ち→裏拳→アッパーの流れで攻撃する突進技。ガードされるとスキは大きいが、弱攻撃から連続技になる攻撃発生の早さを生かして、主にスーパーキャンセルを絡めた連続技に使っていくのが王道。弱と強の違いは突進距離で、強の方が突進距離が長い。連続技に使う場合は弱だと空振りしやすいので強を使おう。

●バルカンパンチ

斜め上に向けて高速のパンチを繰り出す技。弱と強の違いはその攻撃密度で、強の方が攻撃密度が高い。弱と強で攻撃回数が変わらないので、結果的に強の方が攻撃をすぐにやめることになる。また、技中はレバー➡方向で前進することができ、コマンドを再入力すれば弱と強のどちらかをもう1セット繰り出せるのも特徴だ。対空迎撃には向かないが、中間距離で強でけん制すればジャンプ防止としてある程度機能する。

●スーパーアルゼンチンバックブリーカー

相手を放り投げてバックブリーカーを決めるコマンド投げ。投げ間合いが広く、なおかつコマンド完成直後につかむので非常に高性能。さらに、これを決めた後は相手が受け身を取れないので、安定した起き攻めを展開できる。また、投げ判定の発生が早く弱攻撃からキャンセルをかけずに連続技になるのもポイント。近距離での選択肢として活躍するぞ。なお、投げ空振りモーションは大きめなので、読まれると小ジャンプから連続技をくらってしまうことに注意。

●急降下爆弾パンチ（地上／空中）

空中から斜め下に向けて急降下しつつパンチで攻撃する技。地上版は上昇中にも攻撃判定があり、早めに出すと対空技として機能する。下降中はパンチを出した瞬間と着地時の爆発で攻撃判定が2回あり、パンチ部分は中段判定だ。一方の空中版は基本的に下降中のみを出せると考えていいが、あまりにも低空で出すとパンチ部分の攻撃判定が出る前に着地してしまいしゃがみガードされてしまうので注意。

ガードされても間合いが開いて反撃を受けにくく、何といってもダウン状態への追撃に使えるので、その利用価値は高い。

必殺技 ギャラクティカファントム　↓↘→↓↘→＋AorC



超必殺技 バリバリバルカンパンチ　↓↘→↘↓↙←＋AorC



MAX超必殺技 馬乗りバルカンパンチ　↓↙←↙↓↘→＋BorD



MAX超必殺技 バリバリバルカンパンチ　↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し



●ラルフキック

空中をきりもみしながら蹴りを見舞う技。攻撃判定が非常に強く、先端を当てるようにするとガードされてもラルフ側が有利になる。めり込むと反撃を受けるが、中〜遠距離から出せば強力な技といえるだろう。なお、画面端でヒット時は追撃ができるので忘れずに。

●ラルフタックル

姿勢を低く構えた後にタックルで突進していく技。一度相手に背を向けた後は5回の攻撃判定が無くなるまでガードポイントがあるので、対空や割り込みに思う存分使っていける。また、ガードされると大きな反撃を受けてしまうが、技のスキをストライカーでカバーすれば長所のみを有効に使っていけるので、覚えておこう。なお、緊急回避で避けられたとしても、かなりの距離を前進するため、反撃は非常に受けにくい。

●ギャラクティカファントム

相手に背を向けて気合いをため、突進しつつフックを繰り出すガード不能技。突進までのため時間が非常に長いものの、ヒット時にワイヤーダメージを発生させる特徴がある。しかも、突進する少し前までガードポイントがあり、飛び道具に合わせることもできる。

●バリバリバルカンパンチ

ガトリングアタックで接近し、バルカンパンチ→アッパーを繰り出す技。攻撃発生が遅いため強攻撃からしか連続にならず、ノーマル版は弱、強共に攻撃判定発生と同時に無敵時間が切れるので割り込みに使いにくい。ガードされると危険なのもマイナス要素だ。一方、MAX版は攻撃発生後まで無敵時間があるので割り込みに使える。なお、ノーマル版がヒットした場合は、低空の急降下爆弾パンチで追撃できるので、連続技にMAX版を使う必要はない。

●馬乗りバルカンパンチ

タックルで突進し、マウント状態から無数のパンチを繰り出す技。弱と強では突進距離に違いがあり、強の方は画面端〜端でも届く。強攻撃から連続技になり（密着なら弱攻撃からでも連続技になる）、ヒット時に受け身が取れないので急降下爆弾パンチで追撃できる。また、バリバリバルカンパンチより減り、急降下爆弾パンチの追撃が楽なので連続技に重宝する。

クラーク

CLARK STILL

打撃のラルフに対し、クラークは投げ技主体。この図式は毎年変わっておらず、ここまでくると安定感にも熟練さを感じる。けん制から重量感のある投げを決めてやろう。

©クラーク©



カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



PROFILE

キャラ名	クラーク
格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日	5月7日
年齢	34歳
出身地	アメリカ
血液型	A
身長	187cm
体重	105kg
趣味	ガンコレクション
好きな食べ物	オートミール
得意スポーツ	レスリング
大切なもの	グラサン
嫌いなもの	なめくじ
声優	島 よしのり

緊急回避



ガード



挑発



登場シーン



勝利ポーズ



CLARK STILL — IKARI TEAM

怒チーム

Aボタン / Bボタン / Cボタン / Dボタン

近距離立ち攻撃 / 遠距離立ち攻撃 / しゃがみ攻撃 / 垂直ジャンプ攻撃 / 斜めジャンプ攻撃



吹っ飛ばし攻撃



空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 投げっぱなしジャーマン／フィッシャーマンバスター
⬅or➡+C ⬅or➡+D




投げ技 デスレイクドライブ
空中・近距離で⬆以外+CorD



特殊技 ストンピング
➡+B



◎クラーク◎

CLARK STILL —IKARI TEAM—

●地上通常技

けん制は、リーチの長い遠距離立ちCとしゃがみCを中心に、ジャンプ防止も兼ねた遠距離立ちDを使用。これに加え、連続技の始動に近距離立ちCや、ガード崩しにも使えるしゃがみBも使うといい。後者はヒット後にコマンド投げがつながるぞ（キャンセル無し）。

●空中通常技

空対空は横方向に強い斜めジャンプや斜めジャンプDを主体に、跳び込みは判定の強いジャンプC+Dや、ガード崩しの効果も高いジャンプAを使おう。

●特殊技

➡+Bは超必殺技でのみキャンセル可能だが、発生が遅く、連続技には不向き。使う必要は無いだろう。

●投げ技

通常投げはコマンド投げを持っているので利用価値は低い。それよりも注目したいのは空中投げ。投げ抜けができない上に、Dで出せば暴発してもジャンプDが出るので、積極的に狙う価値があるハズだ。

怒チーム

ストライカー　ガトリングアタック



前作では打撃ヒット後に投げ技を決めていたが、本作では完全な打撃タイプ。プレイヤーの目の前に出現し、ガトリングアタックを繰り出していく。最後の1発がヒットすると、相手は追撃可能な状態で浮かされる。ちなみにジャンプC+Dのモーションで出現するが、ここに攻撃判定は無い。対空などには使えないので注意しよう。連続技に組み込むといいだろう。

必殺技 **ガトリングアタック**
←タメ→＋AorC



必殺技 **スーパーアルゼンチンバックブリーカー**
近距離で←↙↓↘→＋BorD



必殺技 **マウントタックル**
←↙↓↘→＋AorC



必殺技 **クラークリフト**
マウントタックル中に↓↓＋A



必殺技 **ローリングクレイドル**
マウントタックル中に↓↓＋BorD



必殺技 **スリーパーリフト(D.D.T.)**
マウントタックル中に↓↓＋C



必殺技 **フランケンシュタイナー**
近距離で→↓↘＋BorD



●ガトリングアタック

前進しつつ、裏拳→アッパーと連続して攻撃する技。強のみアッパーの後ナパームストレッチへ移行することができ、ヒット時はもちろん連続ヒットする。さらにフラッシングエルボーまでつながるので、合計ダメージはかなりのもの。発生が早く、弱攻撃からでもつながるので、狙える場面も多い。跳び込みからコマンド投げと打撃の二択を迫る際、打撃にはこの技を絡めた連続技を使うといい。

●スーパーアルゼンチンバックブリーカー

相手を頭上に放り投げ、バックブリーカーで受け止めた後、地面にたたき付けるコマンド投げ。クラークの象徴ともいえる技で、強さを支える主力技の一つ。技の発動と同時に投げ判定が出るため、しゃがみBからキャンセル無しでも連続技になる。さらに、ここからフラッシングエルボーへ移行できるので、ダメージも大きい。ただし、投げ間合い外や、相手が空中に居る場合、相手がガードポーズを取っている場合は、投げ空振りポーズが出てしまう。この間のスキはやや大きめなので注意。空ジャンプからや、相手の起き上がりに合せて、たまに打撃を交ぜつつ狙おう。

●マウントタックル

ダッシュで接近し、相手との間合いが一定距離以内に入るとタックルを仕掛ける技。相手に当たらなかった場合はダッシュをするだけで動作が終了する。この技自体にダメージは無いが、決まった後はダウンを奪ってマウント状態となり、派生技に移行できる。

攻撃発生が早く、弱攻撃からでも連続技になる。また、空中の相手にヒットしても、地上に引きずり降ろしてくれるのも長所。ガードされるとスキが大きいのは難点だが、突進力があり奇襲効果は高い。意外に使える技なので、中間距離から交ぜるといいだろう。

●クラークリフト

マウントタックルからの派生技で、相手を抱えた後、地面にたたき付ける。単体のダメージ自体は他の派生技と変わらないのだが、フラッシングエルボーに移行できないので、総合的には低くなっている。投げた後の状況も悪いので、特に使う必要は無い。これを出すならほかの派生技を出すようにしたい。

必殺技 ナパームストレッチ
→↓↘+AorC



必殺技 フラッシングエルボー
コマンド投げ後に→↓↘+AorC



超必殺技 ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



超必殺技 ランニングスリー
←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD



MAX超必殺技 ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し



●ローリングクレイドル

相手を抱えながら、回転してダメージを与える投げ技で、マウントタックルの派生技の一つ。かなりの距離を運ぶので、画面端に追い込みたいときに使おう。

●スリーパーリフト(D.D.T.)

マウントタックルからの派生技の一つ。相手の首をロックしつつ、地面になだれ込む。三種の派生技の中で唯一フラッシングエルボーに移行できるためダメージが最も大きく、投げた後の状況もいい。基本的に、この技以外の派生技を使う必要はないだろう。

●フランケンシュタイナー

相手の頭部を両足で挟み、回転して地面にたたき付ける技。コマンド入力後、無敵時間のある投げモーションが始まり、相手が投げ間合い内にいれば投げが成立、間合い外だと空振りモーションに。弱は発生こそ早いが、無敵時間が短く、強はその逆。強は対空や対突進技で効果を発揮する。置いておく感じで出そう。

●ナパームストレッチ

斜め上に跳び上がり、空中の相手をとらえてたたき付ける。無敵時間があるわけでは無いので、対空として使うには先読みで出す必要がある。基本的には、ガトリングアタック後の追撃専用の技といえる。

●フラッシングエルボー

ダウンしている相手に走り込み、エルボーをたたき込む。スーパーアルゼンチンバックブリーカー、フランケンシュタイナー、スリーパーリフト、ナパームストレッチの四つから派生させられるぞ。

●ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

相手を3回頭上に放り投げ、最後にデスバレーボムを決める超必殺技。MAX版は、演出が変わり威力が上昇する。出始めに無敵時間が存在し、相手の技が重なっていても、問答無用で投げられるぞ。発生が早く、投げ間合いも広いので、積極的に狙っていこう。

●ランニングスリー

ダッシュして相手をつかみ、かつぎ上げて左右に往復しつつ地面にたたきつける技。密着していても、投げるまでに多少時間を要するが、出始めに無敵時間があるので、起き上がりに出すのも悪くない。また、近距離立ちCからキャンセルで出せば連続技になる。

ハイデルン
HEIDERN

ハイデルンは高い機動力と堅い守りを兼ね備えたキャラクターだ。絶えず動き回って相手を翻弄し、相手がじれて暴れたところを斬る。戦場の恐怖をレクチャーしてやろう。

◎ハイデルン◎



カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



IKARI TEAM

Profile

キャラ名	ハイデルン
格闘スタイル	マーシャルアーツ十我流暗殺術
誕生日	9月1日
年齢	43歳
出身地	不明
血液型	B
身長	192cm
体重	90kg
趣味	メタルフィギュアコレクション・ぬし釣り
好きな食べ物	黒ビール・腸詰ウィンナー
得意スポーツ	ハンティング
大切なもの	家族の写真
嫌いなもの	なし
声優	新居 利光

登場シーン



勝利ポーズ



挑　発



特殊勝利ポーズ



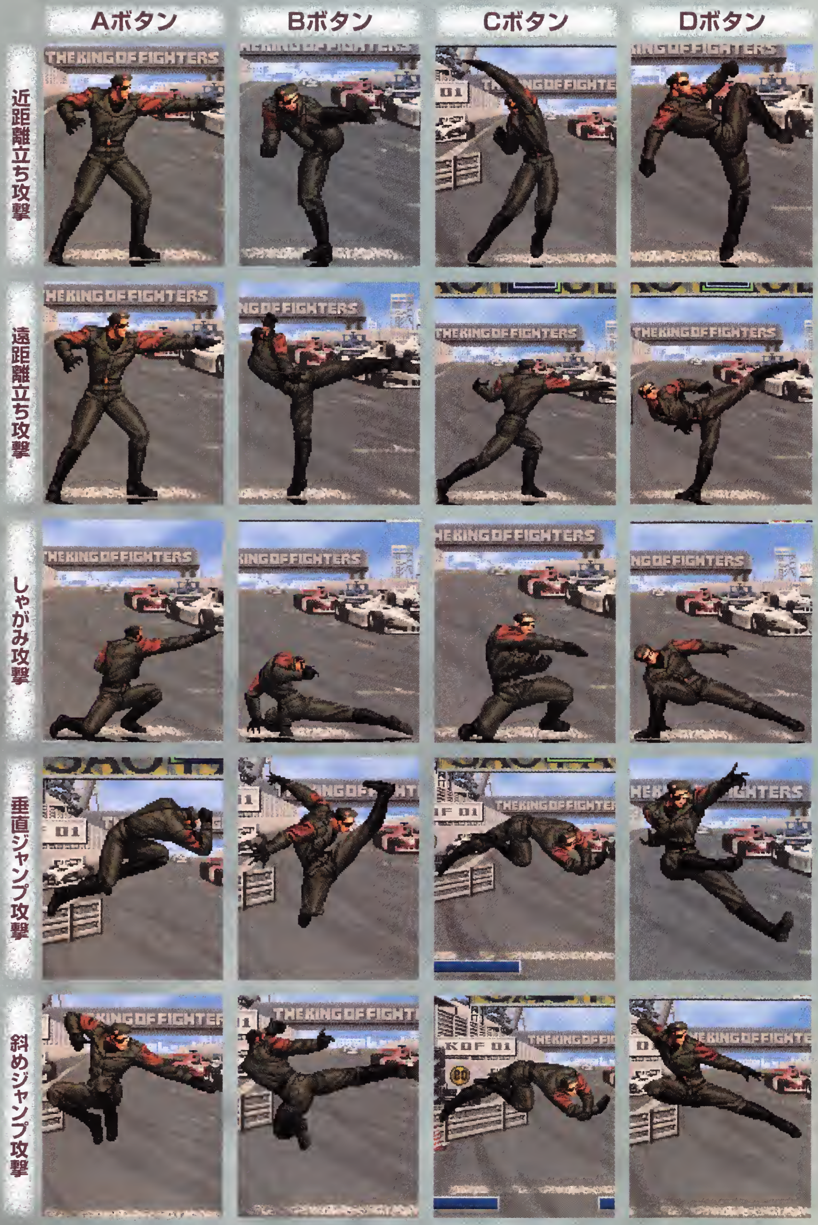
※対怒チーム（ハイデルン除く）、ウィップ

怒チーム

◎ハイデルン◎

IKARI TEAM

怒チーム





投げ技 リードベルチャー／バックスタビング
⬅or➡+C　⬅or➡+D



投げ技 クリティカルドライブ
空中・近距離で⬆以外+CorD



特殊技 シュターナルナゲール ➡+B



●地上通常技

遠距離立ちB及びCは高い位置に攻撃判定があるので、ジャンプ防止のけん制技として使える。しゃがみA、Bはハイデルンの通常技の中で最速の発生で、連打キャンセルも効く優秀な技。まとわりつかれて困ったら、これで追い払っていこう。近距離立ちCは発生がそこそこ早く、2段技なのでキャンセルをかけやすく連続技に最適。しゃがみDはリーチが長く、強力だ。

●空中通常技

ジャンプA、C+Dの二つは攻撃判定が広く、持続も長めなので、空対空で頼りになる。斜めジャンプBは発生が早く、相手のジャンプを見てから落とす際に使っていこう。斜めジャンプDは下方向に判定が強く、正面からの飛び込みに適している。ジャンプCはめくり性能があり、ハイデルンの大きなダメージ源だ。

●特殊技

➡+Bはしゃがみガード不能の2段技で、通常技からキャンセルで出すと1段目がキャンセル可能に。

ストライカー　クリアリングムーンスラッシャー



闇の中から相手の目の前に姿を出現し、しばらく経ってからムーンスラッシャーを仕掛ける。このムーンスラッシャーは、空中で通常は追い打ちできない状態の相手にもヒットさせられるのが特徴。しかし、攻撃の発生が非常に遅く、ハイデルン自体にやられ判定があるので、攻撃する前につぶされてしまうことがある。連続技に組み込んでいくのが有効な使い方だろう。

必殺技 クロスカッター
↓↘→＋AorC



必殺技 ムーンスラッシャー
→↓↘＋AorC



必殺技 ネックローリング
→↓↘＋BorD



必殺技 ストームブリンガー
近距離で→↘↓↙←＋AorC



必殺技 キリングブリンガー
→↘↓↙←＋BorD



●クロスカッター

両手を交差させて放つ飛び道具。射程は無限で、途中で消えることは無い。ヒット時はダウンを奪うことができ、吹っ飛び中にくらい判定が残っているので追撃ができるぞ。攻撃判定が非常に大きく、小、中ジャンプで跳び越されないのも強みだ。

弱と強の違いは弾速で、前者は遅く、後者は速い。特に、弱は射出後のスキが小さく、ダッシュして弾を追い駆けるという戦法が可能だ。後述のムーンスラッシャーの脅威もあるため、撃つことさえできれば相手の行動をかなり制限でき、ハイデルンの攻めの起点となる。ダウンを奪った後以外にも、スキあらば通常技キャンセルなどから強気に出していこう。

●ムーンスラッシャー

手刀で弧を描くように斬り付ける打撃技で、スーパーキャンセルにも対応している。攻撃判定が非常に広いことが特徴で、後方頭上から前方足元までをカバーしている。ヒット時はダウンを奪うことができ、スーパーキャンセルをかけて超必殺技へつなげられる。

弱と強の違いは、攻撃発生と無敵時間の有無。弱は発生が若干速く、連続技向き。強には長い全身無敵時間が存在するため、対空技として信頼できる。ただし、足元に攻撃判定が発生する前に無敵が切れてしまうので、持続の長い足払い系の技には一方的に負けてしまう場合があることに注意。それでも、ガードされたときにはストライカーでフォローできることを考えると、非常に高性能な技といえるだろう。どんな場面でも出せるよう、心の準備をしておこう。

●ネックローリング

相手の頭上めがけて飛んでいく打撃技で、主に相手の飛び道具に合わせるように使っていく。ホーミング性能があるので、相手との間合いは気にせず使える。ガードされた場合は、弱は相手の背後に、強は手前に跳ね返る。知らない相手は混乱するかもしれないが、着地時のスキが大きいので、いずれにせよ多用は禁物だ。また、ガードされたときにノックバックが起こらないため、ストライカーを呼び出すことができない。この技を出すときは、一発必中を心掛けよう。

超必殺技 ファイナルブリンガー　↓↘→↓↘→＋AorC



超必殺技 ハイデルンエンド　↓↙←↙↓↘→＋BorD



MAX超必殺技 ファイナルブリンガー　↓↘→↓↘→＋AC同時押し



MAX超必殺技 ハイデルンエンド　↓↙←↙↓↘→＋BD同時押し



●ストームブリンガー

相手の腹部に手刀を突き刺すコマンド投げ。発生が遅い上に、無敵時間も存在しない。弱、強による技性能の変化は無く、ヒット時に微量だが体力ゲージを回復できるのが大きな特徴。

レバガチャによって相手に与えるダメージおよび回復量が増減するので、投げが成立したら気合いを入れてレバガチャしよう。また、ムーンスラッシャー空振り後にこの技を決めると、なぜかダメージが1.5倍になる。空振り後に特殊技か必殺技を出してしまうと、この現象は解除されてしまうので覚えておこう。

●キリングブリンガー

当て身技。当て身判定は広げた手の辺りに存在し、通常技、ジャンプ攻撃、必殺技を取れる。技成立時は、ダメージを与えつつ体力が回復する。当て身判定の発生までは遅く、出掛かりは無防備。相手の動きを読めたときに置いておく感じで使おう。強は当て身判定の発生が早いので、使うならばこちらをメインに。

●ファイナルブリンガー

ネックローリングの動作で相手に跳び掛かり、強化版のストームブリンガーを繰り出す打撃判定の超必殺技。ヒット時にはダメージを与えると共に体力ゲージが回復する。弱、強共に無敵時間はほとんど無いので、ネックローリングと同じく、相手の飛び道具を先読みして出す使い方がメインとなる。出掛かりのわずかな無敵時間を利用して、起き上がりに使っていくことも一応だが可能。相手がしゃがみBなどを重ねてきた場合のみ、返し技として使えることを覚えておこう。密着時の発生の早さを活かして、めくりジャンプCから直接つなぐことも可能だ。

ほかには、ストライカーからの追撃にも適している。細かいダメージを複数回与える技なので、ダメージ補正の影響がほとんど無いのだ。なお、MAX版はダメージが上昇するだけで、性能的に変化は無い。

●ハイデルンエンド

打撃系の超必殺技。無敵時間がほとんど無いので、発生の早い弱を強攻撃キャンセルからの連続技に使おう。しゃがみ姿勢の低いキャラには当たらないので要注意。MAX版は、ダメージの上昇以外に変化無し。

◎ハイデルン◎ HEIDERN

IKARI TEAM

怒チーム

テリー・ボガード
TERRY BOGARD

遠距離立ちB、弱バーンナックルと地上戦でのけん制技が充実している上、連続技も簡単で高威力なものがそろっている。扱いやすいスタンダードなキャラだ。

◎テリー・ボガード◎

BOGARD

FATAL FURY TEAM



PROFILE

キャラ名	テリー・ボガード
格闘スタイル	マーシャルアーツ+ジェフ流喧嘩殺法
誕生日	3月15日
年齢	24歳
出身地	アメリカ
血液型	O
身長	182cm
体重	82kg
趣味	ビデオゲーム・トローリング
好きな食べ物	ファーストフード
得意スポーツ	バスケットボール
大切なもの	ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの	なめくじ
声優	橋本 さとし

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



各種移動



気絶タイプやられ



緊急回避



時間切れ負け



立ちガード



登場シーン



しゃがみガード



挑発



勝利ポーズ







投げ技 グラスピングアッパー ⬅or➡+C



投げ技 バスタースルー ⬅or➡+D



特殊技 ライジングアッパー ⬆+C
特殊技 ハンマーパンチ ➡+A



●地上通常技

遠距離立ちBはリーチが長く、中間距離でのけん制には最適。ジャンプ防止効果のある遠距離立ちCと共に、地上戦の強力な武器といえる。近距離立ちCはキャンセル可能な2ヒット技。2段目もキャンセルできるので、単発でのヒット確認も容易に行なえる。

●空中通常技

ジャンプCはジャンプの昇りに出すことで、中段攻撃として利用可能。ただし、座高の低い相手には当たらない。ジャンプDはめくり判定の鋭い攻撃で、主に跳び込み時に使用していく。ジャンプA、ジャンプC+Dは真横に判定があるので、空対空に役立つ。

●投げ技

⬆+Cは発生の早いアッパー。弱攻撃から連続ヒットするが、リーチが短いために間合いが遠いと空振りする。➡+Aは前方に一歩踏み込みながらパンチを繰り出す。中段判定なのでガード崩しに利用するほか、近距離立ちDから連続技のつなぎにも活用する。

ストライカー ダンクゲイザー



自キャラの後方から現れ、タックルで攻撃。突進部分がヒットした場合は、ハイアングルゲイザーのような動作で攻撃をたたき込む。ヒット後は相手が吹き飛ぶが、やられ判定は無く追撃は不可能。

また、ガード(空振り)時は動作が変化し、そのままパワーゲイザーを繰り出す。こちらはヒット後に吹き飛び中の相手へ追撃できる。

必殺技 パワーウェイブ
↓↘→+A



必殺技 ラウンドウェイブ
↓↙←+C



必殺技 バーンナックル
↓↙←+AorC



必殺技 パワーダンク
→↓↘+BorD



必殺技 ライジングタックル
↓タメ↑+AorC



●パワーウェイブ

拳を地面にたたき付け、地を這う衝撃波を前方に飛ばす飛び道具系必殺技。弾速が速く画面端まで届くので、中、遠距離でのけん制技として最適。ただし、スキが若干大きいので、読まれると手痛い反撃を受けかねない。強攻撃をキャンセルして連続技に組み込めるが、ヒット後の状況が不利なことに加え、ダウンを奪えないため、あまりオススメできない。

●ラウンドウェイブ

パワーウェイブのように拳を地面にたたき付け、目の前に衝撃波を発生させる。攻撃発生が非常に遅く、通常技から連続技に組み込めないが、この技自体にキャンセルをかけてほかの必殺技を出すことが可能。クラックシュートやバーンナックルを出せば連続ヒットするが、基本的に決め打ちになってしまうため、使いどころは難しい。相手の起き上がりに重ねてキャンセルパワーウェイブまで入力し、ケズリに利用するのが有効だ。なお、超必殺技及びMAX超必殺技でキャンセルした場合はスーパーキャンセル扱いになるため、パワーゲージを1本余計に消費してしまう。

●バーンナックル

両腕を大きく広げ、青白い気をまとった拳を突き出して突進する必殺技。ボタンによって移動距離が変化し、弱は画面約半分、強は1画面分ほど突進する。弱、強共に密着でガードされると反撃は必至だが、先端を当てた場合、その後の状況はほぼ五分。

近距離立ちCや↘+Cからの連続技に加え、中間距離でのけん制、ジャンプ防止などにも活用できる弱をメインに使おう。ただし、座高が低いキャラにしゃがまれていると空振りするので、けん制、ジャンプ防止目的での使用は控える必要がある。

●パワーダンク

跳び膝蹴りで相手を浮かせた後、気をまとった拳で地面にたたき落す。強は弱よりジャンプの上昇距離、ダメージ共に高い。攻撃発生が早く、弱攻撃から連続技に組み込めるが、リーチが短いため少しでも離れていると空振りしてしまう。また、前作までとは異なり無敵時間が無いので、割り込みや対空技としてはまったく機能しない点に注意したい。

必殺技 クラックシュート　↓↙←＋BorD



超必殺技 パワーゲイザー　↓↙←↙→＋AorC



超必殺技 ハイアングルゲイザー　↓↘→↓↘→＋BorD



MAX超必殺技 パワーゲイザー　↓↙←↙→＋AC同時押し



◎テリー・ボガード◎

FATAL FURY TEAM

餓狼伝説チーム

●ライジングタックル

反転すると同時に肩で相手を打ち上げ、弱はほぼ真上、強は若干前へ上昇しながら攻撃する。無敵時間があり、対空や割り込みに使えるが、ガードされた場合他の上昇系必殺技と同じく長時間無防備になってしまう。発生が早いため弱攻撃から連続技に組み込めるが、横へのリーチが短く、空振りすることが多い。なお、スーパーキャンセル対応技だが、超必殺技が連続ヒットしないので活用する機会は無いに等しい。

●クラックシュート

放物線を描きながらジャンプし、強力なあびせ蹴りを放つ。ジャンプの飛距離及び高さがボタンによって変化し、強はより高く遠くへ移動する。基本的にしゃがみ状態の相手には当たらず、空振りすると着地に大きなスキが生じてしまうことに注意したい。中間距離で、相手の目の前に着地しないように出し、小、中ジャンプに対してプレッシャーをかけよう。

●パワーゲイザー

拳を地面にたたき付け、その名の通り間欠泉のように気を爆発させる。また、先読み対空のほか、無敵時間が攻撃発生時まであるのを利用し、割り込みやリバーサルにも活用できる。最悪でも相打ちを取ることができるので、ダメージ負けすることは無いだろう。ただし、スキが大きいので、ガードされた場合は反撃必至。しゃがみB→↘＋C、近距離立ちD→→＋Aなどからヒット確認して決められればベスト。

MAX版は気の爆発を3回起こす。無敵時間、攻撃発生自体は変わらず、性能変化はダメージアップのみだ。なお、通常版、MAX版共にレバー入力の部分を↓←→と簡略化できるので、コマンド入力が苦手な人でも連続技に組み込みやすいという長所もある。

●ハイアングルゲイザー

前方にショルダータックルで突進した後、拳で相手を打ち上げて落下と同時にパワーゲイザーをたたき込む。攻撃発生が早い上に横方向への突進距離も長いので、非常に使いやすい。主にしゃがみB→しゃがみAからキャンセルして連続技に組み込んでいく。無敵時間は弱強共にほとんど無く、割り込みやリバーサルとして使うのには不向きといえる。

アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

性能のいい地上必殺技でけん制し、空中からのジャンプDや幻影不知火で相手に接近。しゃがみBからの連続技や打撃投げの撃壁背水掌からの追撃で、大ダメージを狙おう。

◎アンディ・ボガード◎



カラーバリエーション



Aボタンカラー　Bボタンカラー

ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け

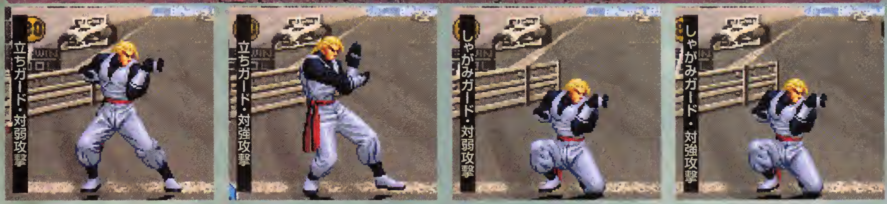


各種移動



ダッシュ　バックステップ　前方緊急回避　後方緊急回避

ガード



立ちガード・対弱攻撃　立ちガード・対強攻撃　しゃがみガード・対弱攻撃　しゃがみガード・対強攻撃

登場シーン



挑発



勝利ポーズ



Bボタン　Cボタン

PROFILE

キャラ名	アンディ・ボガード
格闘スタイル	骨法
誕生日	8月16日
年齢	23歳
出身地	アメリカ
血液型	A
身長	172cm
体重	67kg
趣味	修行
好きな食べ物	納豆スパゲティ
得意スポーツ	ショートトラック
大切なもの	修行時代の写真
嫌いなもの	犬
声優	難波 圭一

◎アンディ・ボガード◎
FATAL FURY TEAM
餓狼伝説チーム

Aボタン　Bボタン　Cボタン　Dボタン

近距離立ち攻撃 / 遠距離立ち攻撃 / しゃがみ攻撃 / 垂直ジャンプ攻撃 / 斜めジャンプ攻撃



吹っ飛ばし攻撃



空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 剛臨・改 ←or→+C



投げ技 抱え込み投げ ←or→+D



特殊技 上顎 →+B



特殊技 上げ面 ↖A



●地上通常技

連打が効く下段技のしゃがみBは、近距離戦で連続技の始点として活躍する。中間距離においてはジャンプ防止用に出していく技として遠距離立ちBが向いている。また、リーチの長い下段として、しゃがみDが使いやすい。

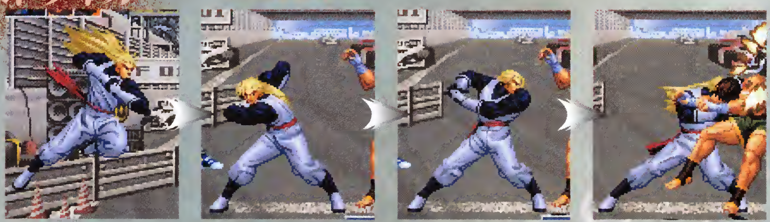
●空中通常技

ジャンプDは発生が早い上に判定が強く、リーチも長い優秀な技だ。また、昇りで出すことによって、中段技としても機能する。ジャンプ攻撃の主力技として使っていこう。ほかには、ジャンプCから幻影不知火を出しても良いだろう。

●特殊技

中段判定の→+Bは、ガードを揺さぶる手段として有効。リーチがあるので中間距離からも狙える。通常技からキャンセルすれば→+Bから幻影不知火が出せる。幻惑効果も高いので、多少織り交ぜてみよう。反撃にはダメージが高い↖+Aを使った連続技を決めたい。

ストライカー 疾風斬影拳



ストライカーアンディは画面上部から出現し、着地後に斬影拳で突進する。突進距離が長く、1画面強ほど移動する。ヒットした場合に相手は吹き飛び、空中追撃が可能となる。登場から斬影拳がヒットするまであまり時間がかからないので、連続技にも組み込めるだろう。なお、ヒット後は画面上に長くとどまるため、連続で呼ぶことはできない。

必殺技 **斬影拳**
↙→＋AorC



必殺技 **疾風横拳**
斬影拳中に↓↘→＋AorC



必殺技 **飛翔拳**
↓↙←＋A



必殺技 **激・飛翔拳**
↓↙←＋C



必殺技 **昇龍弾**
→↓↘＋AorC



必殺技 **空破弾**
←↙↓↘→＋BorD



必殺技 **撃壁背水掌**
近距離で←↙↓↘→＋AorC



●斬影拳

高速で突進しつつ、前方に肘打ちを繰り出す技。弱は画面の3分の1くらい、強は1画面分移動する。弱はスーパーキャンセル可能。スキが大きくガードされると反撃を受けるが、間合いが離れやすく派生技もあるので、相手にとっては反撃しにくい。基本的には連続技用だが、思い切って中間距離から使うのも悪くない。

●疾風横拳

斬影拳からの派生技で、手を前に突き出して攻撃する打撃技。単純にダメージが増加し、ダウンを奪うこともできる。スキが大きいので、斬影拳を連続技に使ったときのみ派生させるのが理想。なお、スーパーキャンセル可能だが、つながる超必殺技は無い。

●飛翔拳

手から気弾を放つ射程の短い飛び道具。見た目よりも攻撃判定が小さいので、けん制に使うときは注意しよう。また、画面端でヒットした後は追撃を狙える。

●激・飛翔拳

前方に球状の気弾を一定時間放つ技。画面端などでケズリ技として使えなくもないが、反撃される可能性が大きい。あまり使い道の見出せない技の一つ。

●昇龍弾

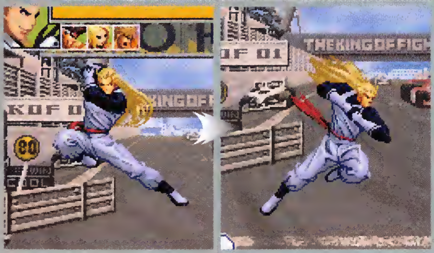
上昇しながら両手を広げ、回転しながら上昇する対空系必殺技。最後の攻撃がヒットすれば相手はダウン回避不可能。地上の相手に使う場合、判定の大きい1段目だけが当たって以降は空振りすることがよくあり、その場合は相手がダウンしないので反撃は必至。強よりもスキの小さい弱を、保険でストライカーを呼び出しつつ使おう。逆に、対空で使うときは強がオススメ。出始めが全身無敵で、攻撃判定が出てからも上半身は無敵なので信頼できる。ちなみに、1段目のみスーパーキャンセルできる。

●空破弾

一瞬身を縮め、反動を利用して前方に両足を突き出しながら放物線を描く突進技。弱は画面半分、強は1画面分くらい突進する。

ガードされても最後の1段が相手の足元に当たれば反撃は受けない。空中での判定の強さを生かし、中距離での奇襲技として使っていこう。

必殺技 幻影不知火
空中で↓↘→＋BorD



必殺技 幻影不知火・上顎
幻影不知火中にBorD



必殺技 幻影不知火・下顎
幻影不知火中にAorC



超必殺技 超裂破弾
↓↙←↙→＋BorD



超必殺技 斬影流星拳
↓↙←↙↓↘→＋AorC



MAX超必殺技 超裂破弾
↓↙←↙→＋BD同時押し



●撃壁背水掌

4連続の打撃を浴びせ、相手を空中へ打ち上げる打撃投げ。連続技や、ガードを崩す手段として積極的に狙っていこう。ヒット後はさまざまな技で追撃できるが、画面端でパワーゲージがある場合は超裂破弾がオススメ。最速ではなく、一瞬待ってから出せばクリーンヒットするぞ。また、出す前に相手が前転をしていた場合は、相手がアンディをすり抜けられなくなるため、前転のスキに技の後半部分がヒットする（出した後に前転された場合はすり抜けられてしまう）。

●幻影不知火

肘を斜め下に出しながら急降下する突進技。弱と強の違いは無く、足元に当てればガードされても五分。

●幻影不知火・上顎

幻影不知火後の派生技で、小さくジャンプしながら跳び蹴りを放つ中段攻撃。入力受付時間がかなり長いので、ディレイをかけて相手を惑わすことができる。幻影不知火で相手を跳び越しても、きちんと相手方向に向き直って技が出ることもポイントが高い。

●幻影不知火・下顎

幻影不知火後の派生技で、下段攻撃の足払いを出す。発生が早いので上顎よりも連続ヒットしやすく、ガード時の硬直も小さい。派生技はこちらをメインに使おう。また、スーパーキャンセル対応技。

●超裂破弾

空破弾の強化版で、足先から体全体に炎をまといつつ放物線を描く突進技。ダメージが高く、空中での判定も大きいので、追撃技として非常に使いやすい。また、ノーマル版は発生が遅く攻撃判定と同時に無敵時間が切れてしまうが、MAX版なら攻撃発生後まで無敵が続くので、割り込みに使うことができる。

●斬影流星拳

斬影拳のモーションで突進した後打撃を浴びせ、最後に強力な衝撃波をたたき込む。無敵時間は若干あるが頼れるほどではない。弱と強の違いは移動距離で、弱は画面の約3分の1、強は約1画面分突進する。どちらも発生が早く、しゃがみB×2から連続技になる。

ちなみに、ガードされた場合は1段目で終わるが、間合いが離れるため反撃は受けにくい。

ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

超必殺技の数が多いジョーは、必殺技よりも特殊技が主力になる。超必殺技は4種類のうち3種類に使い道が存在するので、状況による使い分けがいい結果を生むぞ。

◎ジョー・ヒガシ



カラーバリエーション


ストライカー呼び出し


投げはずし動作


受け身


ガード弾き


ワイヤーやられ


気絶タイプやられ


時間切れ負け


各種移動


ガード


登場シーン


挑発


勝利ポーズ


PROFILE

キャラ名	ジョー・ヒガシ
格闘スタイル	ムエタイ
誕生日	3月29日
年齢	23歳
出身地	日本
血液型	AB
身長	180cm
体重	71kg
趣味	喧嘩
好きな食べ物	ワニの唐揚げ
得意スポーツ	格闘技全般
大切なもの	はちまき
嫌いなもの	正装する事
声優	檜山 修之

◎ジョー・ヒガシ◎ JOE HIGASHI
FATAL FURY TEAM
餓狼伝説チーム

Aボタン / Bボタン / Cボタン / Dボタン

近距離立ち攻撃 / 遠距離立ち攻撃 / しゃがみ攻撃 / 垂直ジャンプ攻撃 / 斜めジャンプ攻撃



吹っ飛ばし攻撃 / 空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 ひざ地獄 ⬅or➡+C



投げ技 レッグスルー ⬅or➡+D



特殊技 ローキック ➡+B

特殊技 スライディング ⬊+B



●地上通常技

中間距離のけん制で役立つのが、リーチの長い遠距離立ちDと遠距離立ちC。遠距離立ちCはジャンプを先読みして出すといい。近距離では、下段判定で連続技の始動に活躍するしゃがみBがメイン。ここからは、しゃがみAを軸に連続技や連係を組み立てよう。痛い連続技を狙う際は近距離立ちC。近距離立ちDより攻撃発生が早く、ジャンプ攻撃からつなぎやすいのだ。

●空中通常技

見た目通りに下方向へ強いジャンプCは、小ジャンプの昇りで出せば相手のしゃがみガードを崩せるぞ。普段の跳び込みはジャンプDがメインだが、空対空を意識するならジャンプAも使っていくといい。

●特殊技

➡+Bは強攻撃からつないで連続技を狙おう。⬊+Bは下段判定のスライディング。相手をダウンさせることはできないが、ガードされても基本的にほぼ五分の状況なので、中間距離からの移動手段に使っていこう。

ストライカー 地上最強のローキック



超必殺技の史上最強のローキックと似た技で攻撃するストライカー。超必殺技とは違って攻撃を繰り出す前のため時間が無く、素早い攻撃を仕掛ける。また、出現位置はプレイヤーの位置をサーチして攻撃するタイプで、ヒット時はさらに追撃を見込めるぞ。なお、攻撃判定は下段ではない。

必殺技 ハリケーンアッパー ←↙↓↘→＋AorC



必殺技 スラッシュキック ←↙↓↘→＋BorD



必殺技 タイガーキック →↓↘＋BorD



必殺技 黄金のカカト ↓↙←＋BorD



必殺技 爆裂拳 AorC連打



必殺技 爆裂フィニッシュ 爆裂拳中に↓↘→＋AorC



●ハリケーンアッパー

小さい竜巻を発生させる飛び道具。弱と強では攻撃回数が違い、強は2回竜巻を発生させる。画面端から中央付近までしか届かないが、弱、強共に画面端以外ならガードされても反撃を受けず、攻撃判定が広いのでジャンプ防止として使いやすい。なお、強は距離によって「1発目ヒット→2発目空振り」となることもあるが、この場合もほとんど反撃は受けないので安心。

●スラッシュキック

突進しながらの後ろ回し蹴り。弱と強の違いは突進距離と攻撃位置。弱は脚をほぼ真横に伸ばして相手の腹辺りに、強はやや斜め上に脚を伸ばして相手の頭辺りに突っ込む。弱、強共に強攻撃や特殊技からつながるので連続技に使おう。また、宙に浮いていることもあり、脚が伸び切れば横から下方向の判定が強く、先端を当てれば手痛い反撃を受けることは少ない。距離に注意すれば、接近手段として十分使っていけるぞ。

●タイガーキック

膝蹴りで跳び上がる対空技。弱、強共に攻撃発生と同時に無敵が切れるが、信頼できる対空技として守りの要となる技だ。強の方がやや斜め上に大きく跳び上がるので、対空迎撃として早めに出すなら強、引き付けるなら弱を使うとよさそうだ。

●黄金のカカト

跳び上がりつつカカト落としを見舞う突進技。弱はガードされると若干不利だが、ほぼ反撃は受けない（めり込むとコマンド投げで反撃される）ので連係の構築に一役買う技。さらに、空中の相手にヒットさせると追撃可能なのもおいしい。一方の強は、画面4分の3くらい移動する大振りな技で、ガードされるとかなり不利で反撃を受けやすいので使いにくい。

●爆裂拳

連続してパンチを繰り出す技。弱、強共にボタン5回連打で出すことができ、一度出すと後述する追加入力をしない限り、かなり長時間パンチ連打が続くようになっている。弱攻撃から連続ヒットするので、連続技用として重宝するだろう。なお、攻撃回数が多いのでパワーゲージ増加量も多そうだが、残念なことに技を出した瞬間しかたまらない。

超必殺技 **スクリューアッパー**
↓↘→↓↘→＋AorC



超必殺技 **史上最強のローキック**
↓↘→↓↘→＋BorD



超必殺技 **黄金のタイガーキック**
↓↘→↗＋BorD



超必殺技 **爆裂ハリケーンタイガーカカト**
↓↘→↘↓↙←＋AorC



MAX超必殺技 **スクリューアッパー**
↓↘→↓↘→＋AC同時押し



●爆裂フィニッシュ

爆裂拳からの派生技。弱は肘を打ち下ろす中段攻撃、強は突進しながらの回し蹴りを繰り出す。ガードされるとどちらも危険だが、弱の方は間合いが離れるので反撃を受けにくい。どちらも爆裂拳から連続技になることが特徴で、弱からはスーパーキャンセルがかかるので強力な連続技を狙えるぞ。

●スクリューアッパー

巨大な竜巻を発生させる技。竜巻はゆっくり前進し、弱、強は画面中央、MAX版は画面端まで届く。前進するにつれて攻撃判定も移動しているため、密着状態だとクリーンヒットせずに威力が落ちてしまうのが難点。弱orMAX版は弱攻撃から連続技になる上、ガードされても問題無い（画面端ならジョー側が有利）なので、ひん繁に使っていい技だ。無敵時間に関しては、MAX版が信頼できる。これはジョーの超必殺技の中で唯一、攻撃発生後まで無敵時間があるぞ。

●史上最強のローキック

気合いを入れたローキックを繰り出す技で、ボタンを押し続けるとためることができる。ただし、ためても技の性能に変化はない。連続技に使うことができず、ガードされると弱、強ともに若干不利。無敵時間も無いため、正直使いどころに困ってしまう。

●黄金のタイガーキック

姿勢を低くしつつ、横方向に突進する元祖タイガーキックを放つ。非常に高威力なことと、弱攻撃から連続になるのが最大の長所で、基本連続技に大活躍する本作の主力技。無敵時間は攻撃判定と同時に無くなるので割り込みには使わない方がいい。

●爆裂ハリケーンタイガーカカト

爆裂拳→ハリケーンアッパー→タイガーキック→黄金のカカトの流れで攻撃する打撃系の乱舞技。攻撃発生と同時に無敵時間が無くなるので相打ちになることと、ガード時のスキの大きさは注意したい。初段のリーチが黄金のタイガーキックよりも長いので、より連続技に組み込みやすい。ダメージも超必殺技の中で2番目に高いので、弱攻撃が遠目でヒットした場合や、→＋Bからの連続技など、黄金のタイガーキックが初段からヒットしない場合では、この技に替えるといい。

ブルー・マリー

BLUE MARY

コマンド投げが無くなり、斜めジャンプDも弱体化したため、相手のガードを崩しにくくなった。今年はM・ダイナマイトスウィングの使い方がカギを握るテクニカルキャラになった。

◎ブルー・マリー◎

BLUE MARY

FATAL FURY TEAM



PROFILE

キャラ名　ブルー・マリー
格闘スタイル　コマンドサンボ
誕生日　2月4日
年齢　23歳
出身地　アメリカ
血液型　AB
身長　168cm
体重　49kg
B：88　W：54　H：85
趣味　バイクツーリング
好きな食べ物　ビーフカップ
得意スポーツ　野球
大切なもの　革ジャン
嫌いなもの　ネコ
声優　生駒 治美

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



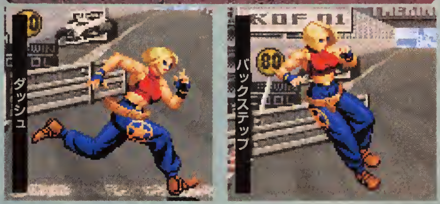
ガード弾き



ワイヤーやられ



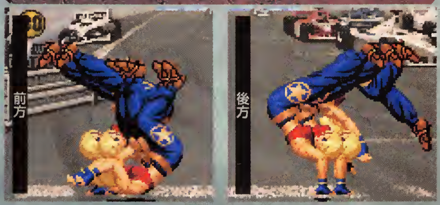
各種移動



気絶タイプやられ



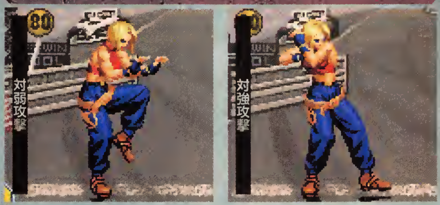
緊急回避



時間切れ負け



立ちガード



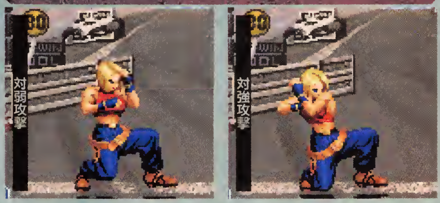
登場シーン



挑発



しゃがみガード



勝利ポーズ



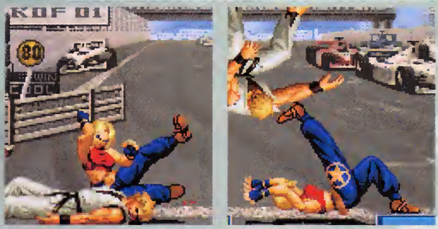
※対テリー、アンディ、ジョー、キング



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 ビクトル投げ／ヘッドスロー
⬅or➡+C　⬅or➡+D



特殊技 ハンマーアーチ ⬅or➡+A
特殊技 ダブルローリング ⬅or➡+B



特殊技 クライミングアロー ⬈+B



◎ブルー・マリー◎
BLUE MARY
FATAL FURY TEAM
餓狼伝説チーム

●地上通常技

近距離立ちCは発生が早く、初段だけキャンセルすることが可能だ。連続技の始動やジャンプ攻撃からのつなぎに役立つ。遠距離立ちBは地上でのメインとなるけん制技として最適。相手のジャンプ防止も兼ねている高性能技だ。

●空中通常技

ジャンプDは発生が遅くなり、昇りジャンプから出しても中段攻撃として機能しない。めくり性能は高いので、依然として跳び込みには使える。

●特殊技

⬅or➡＋Aは中段判定の打撃。強攻撃からつながる上にキャンセルも可能なので、連続技のつなぎに重宝する。⬈+Bはエビ反りの姿勢で上方向に蹴りを繰り出す。対空技になるが判定が弱めなのか、相打ちが多い。

●投げ技

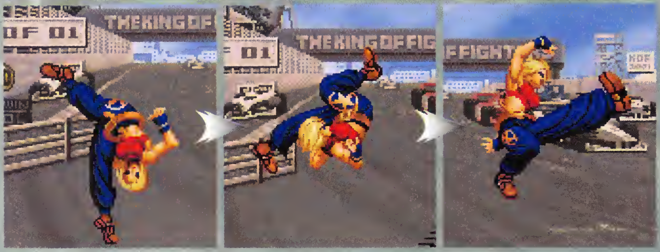
C投げのビクトル投げは受け身を取られないので、相手の起き上がりを攻められる。

ストライカー　ラピッドスパイダー



ストレートスライサーの動作で画面後方から現れ、その後M･スパイダーの動作で相手をとらえて真上に放り投げる。ストレートスライサー部分は下段判定である上、ガード時は多段技になり、その間相手はガードの上下を切り替えられない。ヒット時はM･スパイダー後に追撃を加え、ガード時は中段攻撃やジャンプ攻撃で相手のガードを崩そう。

必殺技 スピンフォール
↓↘→＋AorC



必殺技 M・スパイダー
スピンフォール中に↓↘→＋AorC



必殺技 ストレートスライサー
←タメ→＋BorD



必殺技 クラブクラッチ
ストレートスライサー中に↓↘→＋BorD



必殺技 バーチカルアロー
→↓↘＋BorD



必殺技 M・スナッチャー
バーチカルアロー中に→↓↘＋BorD



●スピンフォール

前方にジャンプした後、空中で一回転しつつ強力なカカト落としを見舞う必殺技。ボタンによって飛距離が大きく変わり、強の方がより遠くまで移動する。中段攻撃だが発生は遅く、ガードを崩す手段としてはまず機能しない。その上ガードされると反撃確定なので、奇襲としても使いにくいのが難点。基本的には連続技に組み込めないので、↘＋Bからなど、相手を浮かせたときの追撃に使用するといい。なお、地上ヒット時のみ追加入力でM・スパイダーへ派生が可能。

●M・スパイダー

上記のスピンフォールからの追加入力技。飛び付き腕十字固めのような、腕を決める関節技に移行する。

●ストレートスライサー

弱は画面半分、強は一画面分ほど勢いよく移動するスライディングキック。基本的に下段判定だが、強で出した場合、宙に浮いている間は立ちガード可能なので注意。また、めり込むようにガードされてしまうと反撃は必至なので、奇襲に使う際にはボタンに応じた移動距離を完全に理解し、間合いを測って使わなくてはならない。ちなみに、強攻撃から連続技に組み込めるので、近距離立ちC→←or→＋A後などから、ヒット確認しつつ狙おう。この技はスーパーキャンセル対応技になっており、いずれの超必殺技も連続ヒットする。

●クラブクラッチ

ストレートスライサーヒット時のみの追加入力技。アキレス腱固めのような関節技で相手の足を極める。

●バーチカルアロー

斜め上方に向かって蹴りを繰り出す上昇系必殺技。弱、強共に上半身に無敵時間があるので、対空として機能するが、引き付け過ぎると相打ちになりがちなので、なるべく早めに出したいところ。弱強で無敵時間の差は無いので、対空には発生の早い弱の方が使いやすい。ヒット時は必ず追加入力を行ない、M・スナッチャーへ派生してダメージを稼ごう。

なお、スーパーキャンセル対応技となっているが、追加入力技のM・スナッチャーまで決めた後もスーパーキャンセルが可能なので（技限定だが）、ここで無理に狙う必要は無い。

◎ブルー・マリー◎
BLUE MARY
FATAL FURY TEAM

必殺技 M・リバースフェイスロック　↓↙←＋B



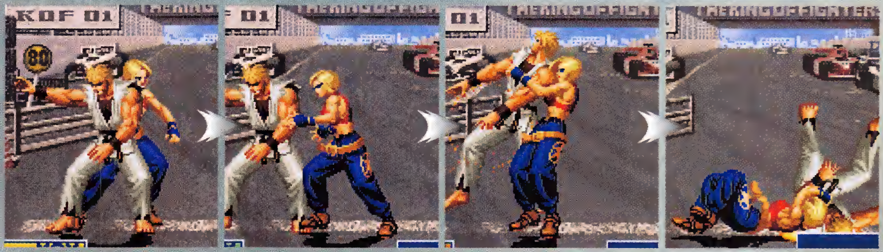
必殺技 M・ヘッドバスター　↓↙←＋D



必殺技 リアルカウンター　↓↙←＋AorC



必殺技 バックドロップ・リアル　リアルカウンター中に←↙↓↘→＋AorC



必殺技 ヘッドクラッシュ　リアルカウンター中に←↙↓↘→＋BorD



●M・スナッチャー

バーチカルアローヒット時のみ、追加入力で出せる技。両足で相手の首をはさみ、地面にたたき落す。M・ダイナマイトスウィングでのみスーパーキャンセルが可能だが、つなぎが遅いと相手キャラが高く浮いてしまい、ヒザ蹴り部分しか当たらない点に注意。

●M・リバースフェイスロック

上段に構えを取り、相手の技を受け止める当て身系の必殺技。主にジャンプ攻撃や下段技以外の必殺技を取ることができ、当て身成立後はDDTで相手を投げた後、首への関節技を決める。なお、コマンド入力から当て身判定が出るまでに時間がかかるので、リバーサルや割り込みでの使用は効果的ではない。

●M・ヘッドバスター

地上の上＆中段攻撃に対しての当て身投げ。成立後は巴投げで相手を放り投げる。浮いた相手に追撃ができるので、バーチカルアローやM・スプラッシュローズなど、ダメージが高い技を決めよう。やはりコマンド入力と同時に当て身判定は発生しない。

●リアルカウンター

かけ声とともに手をヒラヒラさせ、上体をそらす動作を取る技。動作中はあらゆる打撃技に対して無敵で、後述する二つの投げ技に移行可能。ただし、投げに対しては完全に無防備な上、入力終了と同時に無敵になるわけではないので、リバーサルや割り込みには使用できない。また、動作終了間際にもスキが存在するので、間合いが近いと手痛い反撃は必至といえる。主に、相手の飛び道具やジャンプ攻撃を避けたり、近距離立ちC→➡＋Aからの連続技のつなぎに用いよう。

●バックドロップ・リアル

相手の背後に回り込み、胴をつかんで後方に投げる、リアルカウンターからの派生技その1。リアルカウンターの動作中ならばいつでも出すことができ、素早く入力すれば連続技に組み込むことも可能。

●ヘッドクラッシュ

相手の首に跳び付いてフェイスクラッシャーを仕掛ける、リアルカウンターからの追加技その2。ダメージ自体はバックドロップ・リアルと変わらないが、技後の状況が相手に近いため、起き攻めがしやすい。

餓狼伝説チーム

超必殺技 M・ダイナマイトスウィング　A・A・→・B・C



超必殺技 M・スプラッシュローズ　↓↘→↘↓↙←+AorC



MAX超必殺技 M・ダイナマイトスウィング　A・A・←・B・C



BLUE MARY
◎ブルー・マリー◎
FATAL FURY TEAM
餓狼伝説チーム

●M・ダイナマイトスウィング

ヒザ蹴りで相手を打ち上げると共に自身もジャンプし、空中でキャッチして地面にたたき落す。その後、スリーパーホールドのように背後から首を絞めたままスウィングして投げ捨てる豪快な技。相手が空中に吹き飛んでいる状態ならば、やられ判定の有無に関わらず追撃できるという特徴を持つ。ただし、空中の相手に決める場合は、できるだけ引き付けて出さないと初段部分しか当たらないので注意。

また、攻撃発生自体も非常に早いため、弱攻撃をキャンセルして出しても連続技になる。なお、地上の通常技、特殊技ならば、キャンセルの可否に関わらず、すべての技にキャンセルをかけることが可能だ。

MAX版はコマンド入力が若干変化しているが、ダメージの増加以外、技性能の変化はほとんど無い。

コマンド入力に関して注意したいことが2点。通常技からキャンセルで出す際は、コマンド入力途中の→(MAX版は←)を↓(↘)で代用しよう。これによって、←or→+Bの暴発を防ぐことができる。二つ目は最後のB・Cの部分。素早く入力し過ぎるとストライカーが暴発してしまうので、気持ち遅めに入力するように。

●M・スプラッシュローズ

乱舞系超必殺技。突進攻撃がヒットすると、相手の前後を往復しながらさまざまな打撃技を繰り出し、その後回転しながら手で打ち上げてフィニッシュ。スキが非常に大きいため、ガードされると反撃が確定してしまうのが難点だが、弱強共に無敵時間が長く、割り込みや対空に適している。

また、攻撃の発生自体もなかなか早く、近距離立ちC→→+Aからキャンセルして連続技に組みこむことができるなど、さまざまな状況で活躍してくれる。一部キャラには、フィニッシュ後にM・ダイナマイトスウィングで追撃することが可能だ。

登場するキャラクターは、ボスを含めて42名。それぞれが、それぞれの想いを胸に闘っている。闘った者同士にしか分からない絆があり。絆を持つ者同士にしか分からない闘いがある……。

特殊演出登場シーンI-A

K' VS. マキシマ



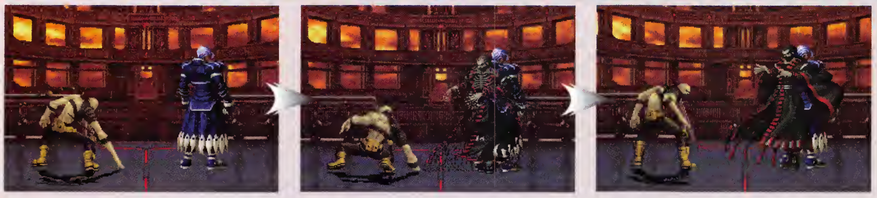
マキシマ：「はぁ〜〜!!」
K'：「マジか！　てめぇ!!」
対峙したK'とマキシマ。固い絆で結ばれ、今まで仲間として一緒に闘ってきた二人。その胸に去来する想いはお互いにしか分からないのだろう。

K' VS. K9999



K9999：「がっかりさせるなよ」
K'：「なめてんじゃねえぞ！　てめえ！」
圧倒的な力を持ったK9999が尊大な態度でK'を挑発する。開始直後から熾烈な闘いを予想させる一幕だ。

麟 VS. ゼロ



麟：「龍！　貴様の邪気を感じる……出て来い！」
龍：「よくここまで来れたな、ボーズ」
飛賊四天王である麟を子供扱いする龍。ついに一族の宿敵と対峙した麟は、悲願を果たせるのだろうか?

草薙 京 VS. 八神 庵



京:「てめえの炎は何色だ!」
庵:「言いたいことはそれだけか……ならば」
京・庵:「消えろ!」
睨み合いから激しい炎をほとばしらせ、臨戦態勢になる京と庵。宿命のライバルである二人の闘いは誰もが気になるところだ。

ヴァネッサ VS. ラモン



ラモン：「ヴァ……ヴァネッサ……やっぱ、おキレイだあ！」
デレデレのラモンに対して、顔をしかめてあきれ返るヴァネッサ。ラモンさん、ヴァネッサさんは人妻ですよ！

テリー・ボガード VS. ブルー・マリー



テリー：「ゲット、レディ！」
マリー：「レッツ、ファイト！　テリー！」
明るくさわやかに闘い前のあいさつを交わす。この二人にとっては闘うことすら、お互いを分かり合う手段の一つであることを感じさせてくれる。

リョウ・サカザキ
RYO SAKAZAKI

優れた通常技を数多く持っているリョウは、スキが少なく安定した立ち回りが可能だ。パワーゲージへの依存率も低いため、何番手にしても活躍が期待できるだろう。



PROFILE

キャラ名	リョウ・サカザキ
格闘スタイル	極限流空手
誕生日	8月2日
年齢	24歳
出身地	日本
血液型	O
身長	179cm
体重	75kg
趣味	日曜大工
好きな食べ物	餅・納豆
得意スポーツ	相撲
大切なもの	バイク・馬（名前：タツマキ）
嫌いなもの	足がいっぱい付いた虫
声優	臼井 雅基

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



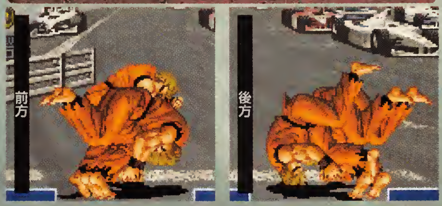
各種移動



気絶タイプやられ



緊急回避



時間切れ負け



立ちガード



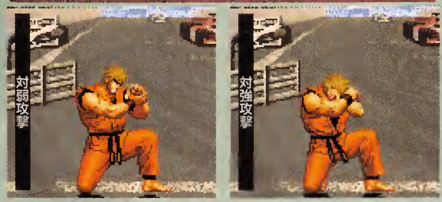
登場シーン



挑発



しゃがみガード



勝利ポーズ



※対龍虎の拳チーム（リョウ除く）

◎リョウ・サカザキ◎

ART OF FIGHTING TEAM

Aボタン　Bボタン　Cボタン　Dボタン

近距離立ち攻撃／遠距離立ち攻撃／しゃがみ攻撃／垂直ジャンプ攻撃／斜めジャンプ攻撃



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 谷落とし／巴投げ
←or→+C　←or→+D



特殊技 氷柱割り
→+A



特殊技 上段受け
→+B



特殊技 下段受け
↖+B



●地上通常技

遠距離立ちAはキャンセルがかかり、技の振りが早いので連続技やジャンプ防止のけん制にもなる優秀な技。しゃがみCは攻撃判定の発生が非常に早いので、近距離戦で非常に頼りになる。C+Dは判定が強く、持続も長いので、置き技として適度にまいておこう。

●空中通常技

ジャンプC+Dは横方向へ非常に強く、攻撃判定の持続も長い。接近したいときは、中ジャンプからこの技を出していこう。ただし発生が若干遅いので、早出しを意識したい。出の早さを求めるならジャンプBだ。また、斜めジャンプCは下方向に判定が強い。

●特殊技

→+Aはしゃがみガード不能技で、発生が早くリーチも長い。ジャンプ攻撃をガードさせた後などに狙おう。→+B、↖+Bは腕の部分にガードポイントがある。相手の出した技を受けるのに成功すると、ガード硬直を必殺技でキャンセルすることが可能。

ストライカー 天地覇煌拳



画面外から走ってきて、天地覇煌拳を繰り出す。プレイヤーの位置に関係なく相手をサーチするタイプのストライカーだ。ストライカーの中では非常に威力が高く、空中のやられ判定が無い状態にもヒットする。ただし、ヒット後に追撃できないので、ストライカーを絡めた連続技の締めに使っていくのがいいだろう。

龍虎の拳チーム

必殺技 **虎煌拳**
↓↘→＋A



必殺技 **虎砲**
→↓↘＋AorC



必殺技 **飛燕疾風脚**
→↘↓↙←＋BorD



必殺技 **暫烈拳**
→←→＋AorC



必殺技 **虎砲疾風拳**
↓↙←＋AorC



必殺技 **猛虎　雷神刹**
↓↘→＋BorD



●虎煌拳

前方に気合弾を放つ技。射程は短いが、攻撃判定が上下に広く、スキも小さめなので中間距離でのけん制に使用できる。また、強攻撃からの連続技に組み込むことが可能で、ヒット時にはダウン効果がある。浮いた相手にはやられ判定が残っているので、画面端ならしゃがみCで追撃することができる。

●虎砲

上方向に跳び上がりながらアッパーを繰り出す技。弱は無敵時間が攻撃判定の発生と同時に切れてしまうが、ヒットすれば必ずダウンを奪うことができる。スキも小さめなので、地上の相手に対して使っていこう。強は2段技で、長い無敵時間が存在する。地上の相手に対しては1段目ヒットのみではダウンを奪えないので、おもに対空技として使っていこう。

●飛燕疾風脚

低空の跳び回し蹴りを放つ技。ヒット時はダウンを奪うことができる。攻撃判定の発生が非常に早いので、弱攻撃からの連続技に組み込んでいける。また、発生の早さとリーチを活かし、反撃技として使用することも可能。ハイデルンのムーンスラッシャーなど、スキは大きめだが間合いが開いてしまうような技や、京の荒咬みなどに反撃することもできる。弱と強の違いはヒット数で、基本的には空振りの少ない弱をメインに使っていくといいだろう。弱、強共にガードされてしまうと大きなスキがあるので注意しよう。

●暫烈拳

無数の正拳を繰り出す技。ヒットすると相手を巻き込み、弱はワイヤーダメージ発生技の正拳突き、強はアッパーで締める。技の出始めのみ、肩の辺りにガードポイントが存在する。ヒット時はパワーゲージが大きく増加するのが魅力だ。連続技には組み込みにくいので、中間距離でC＋D空キャンセルから、ヒット時の見返りの大きい弱を出してみよう。

●虎砲疾風拳

大きく身を引いた後、正拳を繰り出す技。出始めは無防備だが、突進中に無敵時間があるので、当たりの強いけん制技として使っていける。ヒット後は大幅に有利になるので、飛燕疾風脚などで追撃できる。

超必殺技 覇王翔吼拳　→←↙↓↘→＋AorC



超必殺技 天地覇煌拳　↓↘→↓↘→＋AorC



超必殺技 龍虎乱舞　↓↘→↘↓↙←＋A



MAX超必殺技 龍虎乱舞　近距離で↓↘→＋C・A



●猛虎　雷神刹

前方に跳び上がった後、手刀を打ち下ろす技。しゃがみガード不能技だが、発生が遅めなのでガードを崩す効果はあまり期待できない。弱、強共に先端を当てるように出せば反撃を受けにくいので、弱は通常技キャンセルから、強は遠距離からの奇襲に使おう。

●覇王翔吼拳

前方に大きな気合弾を放つ、飛び道具系超必殺技。弱は段速が遅く、強は速い。また、弱の方が若干攻撃判定の発生が早いので、強攻撃からの連続技に組み込むことができる。

●天地覇煌拳

前方に大きく踏み込んで正拳を繰り出す技。技の発生が非常に早く、カウンターヒット時には大ダメージを望める。よって、相手の小、中ジャンプ攻撃や突進系の必殺技に対して、カウンター狙いでぶつけていくのが効果的な使い方といえるだろう。

●龍虎乱舞

構えを取った後に前方へ突進し、ヒットすると無数の打撃を浴びせ、虎砲で締める乱舞技。弱は出が早いので、強攻撃からの連続技に組み込んでいける。また、弱、強共に突進中の攻撃判定が非常に強いので、相手の大ジャンプに対して早めに出すことができれば、対空技として機能する。出始めは無防備なので、あらかじめレバー入力を済ませておき、ジャンプを確認できたらすぐボタンを押すようにしよう。

一方、MAX版はコマンドが変更され、初代『龍虎の拳』のものになっている。↓↘→＋Cの後にAを押せば近距離立ちCから発動し、画面端で密着状態からなら連続技になる。技自体の性能は、出始めが全身無敵で、突進中は上半身のみ無敵が持続するようになっている。相手のしゃがみD→飛び道具などの連係に対する割り込みとして使っていくことができるぞ。

また、コマンドが「近距離で……」となっているが、ジャンプ中やガード硬直中などにコマンド入力を済ませておけば、遠距離でも発動させることができる。

ロバート・ガルシア
ROBERT GARCIA

一見、正統派に見えるロバートだが、通常技、必殺技共に性能を熟知して使いこなさないと生き残るのは難しい。それゆえやりがいのあるキャラともいえる。

◎ロバート・ガルシア◎



PROFILE

キャラ名	ロバート・ガルシア
格闘スタイル	極限流空手
誕生日	12月25日
年齢	24歳
出身地	イタリア
血液型	AB
身長	180cm
体重	85kg
趣味	車のコレクション
好きな食べ物	焼きソバ・すし
得意スポーツ	モータースポーツ
大切なもの	車のコレクション
嫌いなもの	ラッキョウ
声優	小市 慢太郎

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



登場シーン



挑発



勝利ポーズ



※対龍虎の拳チーム（ロバート除く）

ART OF FIGHTING TEAM

龍虎の拳チーム

A ボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン

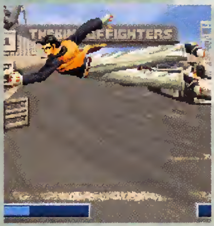
近距離立ち攻撃 / 遠距離立ち攻撃 / しゃがみ攻撃 / 垂直ジャンプ攻撃 / 斜めジャンプ攻撃



吹っ飛ばし攻撃



空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 龍跳脚／首切り投げ
←or→+C　←or→+D



特殊技 勾龍降脚蹴り
→+A



特殊技 裏拳
←+A



特殊技 龍翻蹴
←or→+B



特殊技 二段足刀蹴り
↗+B



特殊技 飛燕龍神脚
空中で↗+BorD



◎ロバート・ガルシア◎

ART OF FIGHTING TEAM

龍虎の拳チーム

●地上通常技

中〜遠距離では立ちDとしゃがみDの長いリーチがポイント。対空には早めのしゃがみCがそれなりに使える。近距離では下段判定のしゃがみBが主軸だ。

●空中通常技

リーチの長いジャンプDをけん制に、前方ジャンプからはCが有効。一応Bならめくりを狙える。また、通常ジャンプのC+Dはカウンターヒットで高威力だ。

●特殊技

→+Aは中段判定で、近いとしゃがみBへつなげられる。←+Aはヒット時に追撃を狙えるが、判定の弱さから使いにくい。→+Bはしゃがみ Bからつながる連続技用の技。しゃがみ状態に当たらないキャラがいるので注意。↗+Bは2段技で下段判定。1段目にキャンセルをかけて連続技を狙おう。空中↗+BorDは打点高めでガードされてもほぼ反撃を受けず、低めにヒットさせるとしゃがみBが連続になる。相手を跳び越えたときは、相手方向に入力すれば背後から襲えるぞ。

ストライカー　龍連猛襲



プレイヤーの位置に飛んできて、そこから龍虎乱舞の簡易版を当てていくロック系のストライカー。ヒット時は途中なら追撃可能で、ダウン状態の相手にも当たるのが特徴だ。受け身不能の技からストライカーロバートで拾うのが有効な使いどころになるぞ。最後までヒットさせると追撃できなくなるので、素早く追い打ちを決めよう。

必殺技 龍撃拳
↓↘→+AorC



必殺技 龍牙
→↓↘+AorC



必殺技 飛燕旋風脚
↙→+BorD



必殺技 極限流連舞脚
近距離で→↘↓↙←+BorD



必殺技 幻影脚
→←→+BorD



●龍撃拳

前方に気弾を飛ばす、飛び道具系の必殺技。弱と強で弾速が違い、強の方が速くなっている。画面端まで届くことと、気弾の弾道の高さから、中～遠距離のジャンプ防止を含めたけん制技として使っていける。ただし、技の硬直はやや長めで、前転や大ジャンプでかわされるとしっかり連続技をくらってしまう。よって、基本的に反応されにくい強を使うのが賢明だ。なお、背の低い一部のキャラには、しゃがみ状態にガードさせることができないので注意しよう。

●龍牙

上昇するアッパーを繰り出す技。弱と強ではヒット数と無敵時間の有無に差があり、弱は1ヒット、強は2ヒットで、強のみ2段目の攻撃発生まで上半身無敵が存在する。したがって、強なら対空技として信頼できるぞ。逆に、地上の相手に強を使うと、2ヒット目が空振りしやすい（ダウンを奪えない）ので危険だ。

●飛燕旋風脚

小さい軌道のジャンプから多段の蹴りを繰り出しつつ突進する技。強はジャンプ軌道が高く、しゃがまれると当たらないことが多いのであまり使う機会がない。一方の弱はしゃがんでいる相手にも当たりやすく、ガードされてもコマンド投げ以外の反撃は受けないので強力。弱攻撃からつながるのも特徴で、お手軽連続技として活躍させられるはずだ。なお、この技は3ヒット技で3段目が当たらないとダウンを奪えない。中～遠距離から出すと3段目が空振りしてスキに反撃を受けやすくなるので注意しよう。

●極限流連舞脚

近距離で4段の蹴り技を出す。強攻撃や特殊技から連続技になり、ヒット時はワイヤーダメージが発生するのでさまざまな技で追撃可能。さらに、ガード時は4段目でガード弾きを誘発するため、スーパーキャンセルをかければ背牙龍や龍虎乱舞が確定するので強力だ。つまり、ヒット、ガード問わずに大ダメージを狙えるわけ。なお、出始めに一瞬無敵時間が存在するので、相手の割り込みを無視してヒットさせやすいことと、1～2段目でガードキャンセル緊急回避をされると反撃されてしまうことを覚えておこう。

超必殺技 覇王翔吼拳　→←↙↓↘→+AorC



超必殺技 龍虎乱舞　↓↘→↘↓↙←+AorC



超必殺技 背牙龍（はいきりゅう）　↓↘→↓↘→+AorC



MAX超必殺技 龍虎乱舞　↓↘→↘↓↙←+AC同時押し



●幻影脚

ヒットすると相手を巻き込み、13発の高速の蹴り技で攻撃する。弱と強の違いは攻撃力のみ。ダメージの高さとパワーゲージ増加量に優れるものの、技の出が遅くけん制効果も薄いので、基本的に連続技で活躍させるにとどまる。画面中央で極限流連舞脚を決めたときの追撃に使うのが、唯一の使い道といえるだろう。

●覇王翔吼拳

巨大な気弾を放つ飛び道具系の超必殺技。弱と強では弾速が大幅に違い、強は非常に速い。弱と強の使い分けと、飛び道具をかき消しつつ進む性質を利用すれば、遠距離でのけん制に使っていけるだろう。ただし、攻撃発生は非常に遅いため通常技や特殊技からの連続技には使えず、無敵時間もほとんどないので割り込みに使うのも無謀。さらに、ガードされると反撃が怖く、密着時は攻撃判定の内側に入り込まれて空振りしやすいという欠点は何ともし難い。

●龍虎乱舞

ロック系の突進乱舞技。弱と強では攻撃発生が違い、強のほうがいく分早い。このため、強は強攻撃や特殊技から連続になるが、弱は連続技に使えないという大きな差が存在する。また、弱と強は共に攻撃発生と同時に無敵時間が消滅するため、割り込みに使うと相打ちになりやすい。もちろんガードされると反撃必至だ。これらを総合すると、威力の高さを活かした連続技が主な使い道になるのは明白だ。

なお、MAX版は演出が派手になってダメージが上昇するものの、無敵時間や攻撃発生はほぼ強と同じ性能。結局は連続技用である。

●背牙龍

裏拳を繰り出し、ヒットすると相手をロックしてきりもみしつつ強力な龍牙を繰り出す技。ガード時のスキが大きいことと、弱、強ともに無敵時間が皆無という欠点はあるが、ヒット時の威力は龍虎乱舞を凌駕するので連続技に組み込みたい。

また、龍虎乱舞と違って空中追撃にも使えるのが特徴で、初段のリーチの短さが影響する局面以外では、基本的にこの背牙龍が空中連続技のメインとなる。

ユリ・サカザキ
YURI SAKAZAKI

高性能なけん制技の数々に加え、弱空牙やしゃがみCなどの迎撃技も数多く所有している守りに秀でたキャラ。連続技のダメージも高く、今年のユリは一味違うぞ。



キャラ名	ユリ・サカザキ
格闘スタイル	極限流空手
誕生日	12月7日
年齢	20歳
出身地	日本
血液型	A
身長	168cm
体重	54kg
B：82　W：58　H：86	
趣味	カラオケ
好きな食べ物	甘口カレー・梅干し（自家製）・かす汁
得意スポーツ	ソフトボール
大切なもの	友達・ママの形見のイヤリング
嫌いなもの	タコ・タコみたいな人・優柔不断な男
声優	ほりえ かおり

カラーバリエーション


ストライカー呼び出し


投げはずし動作

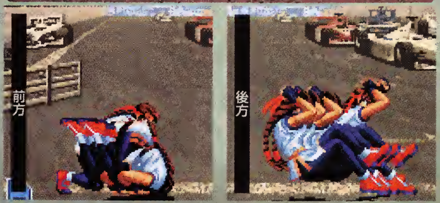

受け身


ガード弾き


ワイヤーやられ


各種移動

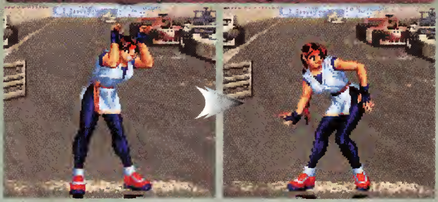

気絶タイプやられ


緊急回避


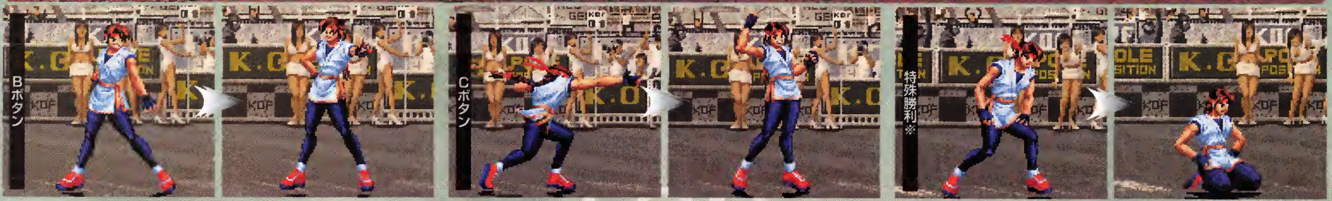
時間切れ負け


立ちガード


登場シーン


挑発


しゃがみガード


勝利ポーズ


※対龍虎の拳チーム（ユリ除く）

ユリ・サカザキ
YURI SAKAZAKI
ART OF FIGHTING TEAM
龍虎の拳チーム

Aボタン / Bボタン / Cボタン / Dボタン

近距離立ち攻撃 / 遠距離立ち攻撃 / しゃがみ攻撃 / 垂直ジャンプ攻撃 / 斜めジャンプ攻撃



吹っ飛ばし攻撃



空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 鬼はりて／さいれんと投げ
←or→+C ←or→+D



投げ技 燕落とし
空中・近距離で↑以外+CorD



特殊技 燕翼
→+A



特殊技 旋回脚
→+B·B



●地上通常技

しゃがみCは上方向に判定が強いアッパー攻撃。とっさに出せる対空技として信頼性が高い。遠距離立ちCは地上戦の主力けん制技。ジャンプ防止を兼ねているところは強いが、座高が低い相手に空振りする点が痛い。しゃがみDはリーチの長い下段技。常にキャンセル強虎煌拳を仕込み、プレッシャーをかけたい。

●空中通常技

ジャンプC+Dは真横に強く、空対空戦での主力。斜めジャンプDはめくり判定が鋭く、跳び込み向きだ。

●特殊技

発生の早い中段攻撃の→+Aはガード崩しに有効。だが、近距離で当てるとガードorヒットにかかわらず反撃を受けるので、先端を当てるように心掛けたい。

→+Bは、近距離立ちCなどから連続ヒットさせることが可能。超必殺技でのみキャンセルできるので、パワーゲージがあるときに連続技のつなぎで使おう。また、追加入力(B)すると逆の脚で後ろ回し蹴りを放つ。

ストライカー 飛援烈孔



画面後方からダッシュした後(最大画面の7割分程度)、相手に触れた時点で空牙を3回繰り出す。ヒットすると、基本的に相手はやられ判定を残したまま吹き飛ぶので、追撃可能。だが、当たり方によっては追撃できない場合がある。なお、ダウンしている相手にヒットする性質も持っている。

必殺技 虎煌拳（覇王翔吼拳）
↓↘→+AorC（押し続けで変化）



必殺技 雷煌拳
↓↘→+BorD



必殺技 飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）
↓↙←+AorC



必殺技 飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）
↓↙←+BorD



必殺技 百烈びんた
→↘↓↙←→+BorD



必殺技 空牙（ユリちょうアッパー）
→↓↘+AorC



必殺技 裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）
強空牙中に→↓↘+AorC



●虎煌拳（覇王翔吼拳）

掌を前方に突き出し、気弾を発する。攻撃発生が遅く、通常技からは連続技に組み込めない。ただし、技後の硬直は短く攻撃判定が大きいので、相手のジャンプに対するけん制として役に立つハズ。弱から強になるにつれ発生はさらに遅くなるが、それとは逆に気弾の飛行距離は延びる。なお、コマンド入力時にボタンを押し続けると、一度腕を引っ込めてから再び両手を前に突き出し、巨大な気弾、いわゆる覇王翔吼拳を放つ。攻撃動作が非常に長いので、前転などで容易に回避され、手痛い反撃を受ける恐れがある。

●雷煌拳

垂直にジャンプし、斜め下に飛び道具を放つ。空中では完全に無防備な上、着地後の硬直が長いので非常に使いにくい。ガードさせても特に有利な状況には発展しないので、コレといった使い道は無い。

●飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）

コマンド入力すると腕をグルグル回して力をため、ボタンを離すと同時に拳を突き出し前方に突進する。弱は腕を回すモーションまでの発生が早く、しゃがみAから連続技に組み込むことが可能。突進部分まで連続ヒットさせるには、若干ため状態で待機し、落下してくる相手に合わせてボタンを離す必要がある。また、先端をガードさせる程度なら反撃は受けないので、中間距離でのけん制、ジャンプ防止技として利用できる。強は弱より突進距離が長い。だが、発生が若干遅く、強攻撃からしか連続ヒットしない。なお、腕を回している最中は、飛び道具を相殺できる。

●飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）

脚を横に広げた状態で、独楽のように回転しながら前方に突進する技。弱は発生が早くしゃがみAから連続技に組み込めるが、当てた後の状況は不利。最悪の場合は反撃さえ受けるので、連続技には前述の弱飛燕疾風拳の方がオススメといえる。また、強は弱より発生が遅く、弱攻撃から連続ヒットしない。

●百烈びんた

前方に勢いよく走り、相手をつかんだ後往復ビンタで攻撃する技。移動投げなので相手はガードできないが、避けられたときのスキが大きいのが難点。

超必殺技 飛燕鳳凰脚 ↓↘→↘↓↙←+BorD



超必殺技 忘！ちょうアッパー ↓↘→↓↘→+BorD



MAX超必殺技 飛燕鳳凰脚 ↓↘→↘↓↙←+BD同時押し



MAX超必殺技 ユリちょう燕舞 A・A・→・B・C



●空牙（ユリちょうアッパー）

一歩踏み込みながら、アッパーを出しつつ跳び上がる上昇系必殺技。弱は攻撃発生後まで無敵時間があるので、主に対空や割り込みに使用する。強は大きく移動する分若干発生が遅いので、強攻撃からしか連続技に組み込めない。しかし、追加入力することによって裏空牙に派生することができるので、連続技に組み込むと総ダメージは高い。なお、移動中は姿勢が低いので、宙を飛行するタイプの飛び道具を潜れる。

●裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）

強空牙から追加入力することにより、着地後返す刀で再び逆の腕で空牙を放つ。入力タイミングは早く、強空牙のヒット中にあらかじめ入力する必要がある。

●飛燕鳳凰脚

前方に勢いよく走った後、相手を踏み付けながら駆け登る。弱から強になるにつれ、移動距離、無敵時間が延びる。攻撃発生自体は変わらず、いずれも弱攻撃から連続技に組み込めるが、少しでも間合いが離れるとつながらない点に注意したい。また、無敵時間の長い強は対空にも使える。MAX版は相手を駆け上って吹き飛ばした後、両腕で地面にたたき落とすモーションが追加される。無敵時間が長くなり、突進中に相手の飛び道具を抜けることさえできる。

●忘！ちょうアッパー

強烈なショートアッパーから空牙へ連係させる技。攻撃発生後まで無敵時間が続くので対空、割り込みに重宝する。だが、空中の相手にヒットさせた場合は、一番ダメージの高い部分が空振りしてしまう。また、上昇系対空必殺技のようにガードされるor空振りすると無防備になるので、基本的にはしゃがみB→しゃがみAからなど、確定状況で使っていくのが望ましい。

●ユリちょう燕舞

突進した後、相手をキャッチすると、暗闇で無数の打撃をたたき込み、暗転が解けたと同時に決めポーズを取りフィニッシュ。移動投げなのでガード不能だが、暗転確認後にジャンプで回避される。そのため、ガードを崩す手段ではなく、しゃがみC→➡+Bからの連続技に使おう。なお、フィニッシュが背中を向けるポーズのときは、通常より1.6倍ほどダメージが高い。

◎ユリ・サカザキ◎ YURI SAKAZAKI

ART OF FIGHTING TEAM

龍虎の拳チーム

タクマ・サカザキ
TAKUMA SAKAZAKI

タクマのウリは高威力の連続技と、その狙いやすさにある。攻めているときは他を圧倒する強さを発揮するが、守備面の不安をどうカバーするかが大きな課題になるだろう。



PROFILE

キャラ名	タクマ・サカザキ
格闘スタイル	極限流空手
誕生日	2月4日
年齢	50歳
出身地	日本
血液型	O
身長	180cm
体重	88kg
趣味	ソバ打ち
好きな食べ物	白米・味噌汁・青粒・酢大豆
得意スポーツ	格闘技全般
大切なもの	二人の子供・門下生・極限流空手
嫌いなもの	ヘビ
声優	津田英治

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



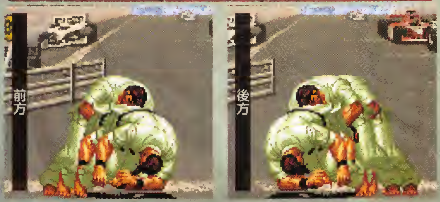
各種移動



気絶タイプやられ



緊急回避



時間切れ負け



立ちガード



登場シーン



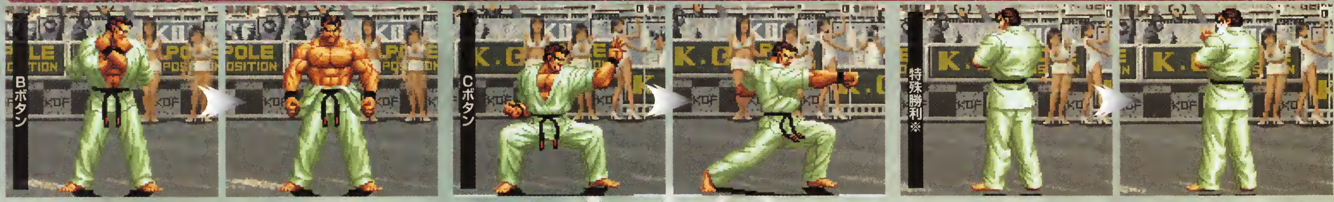
挑発



しゃがみガード



勝利ポーズ



※対龍虎の拳チーム（タクマ除く）

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃 / 空中吹っ飛ばし攻撃



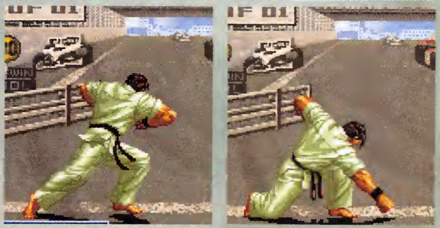
投げ技 大外刈り／一本背負い ⬅or➡+C ⬅or➡+D



特殊技 鬼車 ➡+A / **特殊技** 飛車落とし ⬅+A



特殊技 瓦割り ➡+B / **特殊技** 桂馬打ち ⬉+B



○タクマ・サカザキ○

ART OF FIGHTING TEAM

龍虎の拳チーム

●地上通常技

遠距離立ちBは技の振りが早く、上方向に攻撃判定が出るので、ジャンプ防止のけん制技として使っていける。しゃがみDはリーチが長く、ヒット時はダウンを奪うことができる地上戦の要だ。近距離立ちCは発生が早い上に威力も高い。連続技のつなぎに最適だ。

●空中通常技

ジャンプBは下方向に判定が強いので、正面から跳び込む際に使っていこう。ジャンプDにはめくり性能があり、ここから強烈な連続技を狙える。空中戦ではジャンプCとジャンプC+Dが強力。前者は発生が早く、後者はリーチがありダウンを奪えるのが長所。

●特殊技

➡+Aは発生が早く、連続技のつなぎに使用する。⬅+Aは通常の飛び道具を打ち消す効果がある。➡+Bは中段技で、ストライカーとの連係に役立ってくれるだろう。⬉+Bはダウン状態を追撃できるのだが、ダメージはかなり低い。

ストライカー 超必殺・天狗至高拳



天狗の面を掛け、Mr.カラテとなったタクマが画面後方より出現。その直後に覇王至高拳を放つ。この覇王至高拳は超必殺技と違って通常の飛び道具に相殺されてしまうが、ヒット後に追撃することが可能だ。タクマが出現時につぶされてしまわないように、攻めているときにキャンセルストライカーで出していくのがいいだろう。

必殺技 虎煌拳
↓↘→+AorC



必殺技 猛虎　無頼岩
↓↙←+AorC



必殺技 飛燕疾風脚
←タメ→+BorD



必殺技 翔乱脚
→↘↓↙←+BorD



必殺技 暫烈拳
→←→+AorC



●虎煌拳

片手を前に突き出し、気合弾を放つ技。技の出が早く、気合弾が高い軌道で飛ぶので、小、中ジャンプでは跳び越されにくいのが長所だ。スキの小さい弱を遠距離でのけん制に、弾速の速い強を中間距離で突然出す使い方が有効だ。ただ、読まれて前転されると危険なので、キャンセルなどを駆使して使うタイミングを工夫しよう。また、強攻撃からの連続技に組み込んでいくこともできる。さまざまな場面でお世話になる、タクマの主力技といえるだろう。

●猛虎　無頼岩

上段攻撃を受け流し、正拳突きを繰り出す技。出始め一瞬だけ無防備なため、起き上がりには向いていない。しかし、攻撃判定が出る直前までガードポイントが持続するので、相手のジャンプに反応して早めに出すことができれば対空技として機能する。出が早く、スキの小さい弱をメインに使っていこう。また、スーパーキャンセルに対応しているのだが、どの超必殺技も連続ヒットさせることはできない。

●飛燕疾風脚

低空で跳び蹴りを出しながら突進する技。弱は蹴り1発で終了だが、強は2段技でヒット後は追撃が可能になる。どちらも1段目でダウンを奪うことができる。しゃがみCをキャンセルしての連続技のほか、中間距離からの奇襲にも使っていける。見返りが大きい強をメインに出していこう。スキは小さめで、反撃を受けるのは一部の出の早い技のみ。強気で出そう。

●翔乱脚

走り寄って相手をつかみ、連続ヒザ蹴りをたたき込む技。移動投げなので相手はガードすることができない。ただ、相手に接近してから投げに移行するまでに若干時間がかかるために、遠距離から繰り出しても効果は薄い。めくりジャンプDなどから直接出して、ガードを崩していこう。もちろん、通常技キャンセルで出していくのもいい。近距離立ちAから出すのが見分けにくく有効だ。また、走っている最中は、しゃがみBなどの下段攻撃に当たらないという特徴もあるので覚えておこう。弱と強の違いは移動距離で、強は画面端まで届くほどだ。投げ判定の発生に違いは無い。

超必殺技 龍虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+AorC



超必殺技 真・鬼神撃 近距離で↓↘→↓↘→+AorC



超必殺技 覇王至高拳 →←↙↓↘→+AorC



MAX超必殺技 龍虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+AC同時押し



●暫烈拳

無数の正拳を繰り出す技で、ヒットすると相手を巻き込み、アッパーで締める。ダメージが高く、ゲージ増加も多いので、飛燕疾風脚からの追撃に使おう。

●龍虎乱舞

両手を交差させて構えた後、高速で突進する。ヒット時は多数の打撃をたたき込み、覇王至高拳で締めるという派手な技だ。弱およびMAX版は弱攻撃を始めとするさまざまな通常技からキャンセルで連続技になる、タクマの重要なダメージ源だ。強は発生が遅いが、画面端から端まで届く。無敵時間は、弱は攻撃判定発生と同時に切れてしまい、強とMAX版は攻撃の発生まで続く。対空や割り込みには、当然のごとく後者の方が有効だ。非常に強力な技なので、タクマのパワーゲージはほとんどこの技に費やすことになるだろう。

●真・鬼神撃

近距離立ちCの打撃に始まり、左右の正拳で締めるガード不能の打撃技。投げが成立する条件でのみ発動できる。しかし、暗転を見てから緊急回避で避けられる上、無敵時間が無く打撃につぶされてしまうこともあるので、使い勝手はイマイチだ。一応しゃがみBから連続技になるので、どうしてもこの技で決めたいときは試してみてほしい。

●覇王至高拳

前方に巨大な気合弾を飛ばす技。通常の飛び道具を打ち消しながら進む性質がある。弱は弾速が遅いので空中の追撃以外に使い道があまりない。強は弾速が速いので、遠距離で相手の飛び道具に合わせるほか、強攻撃からの連続技に組み込むこともできる。コマンドが簡単なので、通常技をキャンセルして出すのが楽という利点がある。とはいえ、もちろんダメージは龍虎乱舞に劣るので、先に述べた空中での追撃以外では、できる限り龍虎乱舞を決められるようになっておきたい。また、タクマの場合は至高の拳ということもあってか、リョウやロバートの持つ同系統の技と違い、ボタンを押しっぱなしにすることで発射のタイミングを遅らせることができる。ため時間によって威力が段階的に上がっていくので、余裕があればフェイントを交えて狙ってみよう。

◎タクマ・サカザキ◎

TAKUMA SAKAZAKI

ART OF FIGHTING TEAM

龍虎の拳チーム

キング

KING

使い勝手のいい通常技が多く、必殺技もバラエティー豊かにそろっている。攻めて良し、守っても良しなので、戦況に応じた戦いができるバランスの良さが頼もしい。



カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



PROFILE

キャラ名	キング
格闘スタイル	ムエタイ
誕生日	4月8日
年齢	24歳
出身地	フランス
血液型	A
身長	175cm
体重	58kg
B：86　W：56　H：85	
趣味	ワイングラスコレクション・ピアノ演奏
好きな食べ物	野菜・ワイン
得意スポーツ	ビリヤード
大切なもの	弟・ペットのネコ(名前:マロン)
嫌いなもの	不潔な奴（ジャック）
声優	生駒 治美

登場シーン



挑　発



勝利ポーズ



※対龍虎の拳チーム





投げ技 ホールドラッシュ ⬅or➡+C



投げ技 フックバスター ⬅or➡+D



特殊技 トラップキック ➡+B

特殊技 スライディングキック ↘+D



●地上通常技

遠距離立ちCは発生が早くけん制能力に優れるが、チャン・マキシマ・大門以外のしゃがみ状態には当たらない。遠距離立ちDはしゃがみ状態のキャラに当てられるものの出るのが若干遅いので、遠距離立ちCと使い分けよう。C+Dは足払いを避けながら攻撃できてキャンセルもかかるため、主力となる技だ。近距離立ちDは2段技なので、そこから連続技を狙いやすい。

●空中通常技

跳び込みには下方向に強いジャンプDと、空対空で絶大な力を発揮するジャンプC+Dを使っていく。けん制技として垂直ジャンプDを振りまくのもいい。

●特殊技

中技段の➡+Bと下段技の↘+Dはどちらも前進するため、中間距離からの奇襲に使いやすい。➡+Bはガードされても有利、↘+Dも先端を当てるように出していけば、ガードされても反撃を受けない。↘+Dは一部の飛び道具の下をくぐりながら攻撃できる。

ストライカー トラップラッシュ



画面端からスライディングで出現する。1画面分滑ってくれるので、相手を画面端に追い詰めているときに連続技として使いやすい。スライディングがヒットしたときのみ、5ヒットする蹴り上げ攻撃が発動して相手を浮かせる。蹴り上げている最中と落下してくる際に追撃ができるので、複数回の追撃が可能だ。

必殺技 ベノムストライク
↓↘→+B



必殺技 ダブルストライク
↓↘→+D



必殺技 トラップショット
→↓↘+BorD



必殺技 ミラージュキック
→↘↓↙←+AorC



必殺技 トルネードキック'95
→↘↓↙←+BorD



●ベノムストライク

軽く空中に浮き、足先から飛び道具を放つ技。空中に浮いていることを利用して、相手の足払いを避けながら攻撃することもできる。技後のスキが小さいので遠距離だけでなく近距離でもけん制技として使っていける。C+Dにキャンセルをかけて出せば、連続ガードにはならないが非常に強力な連係攻撃になる。

●ダブルストライク

弾速の速いベノムストライクを2発放つ。1発目が空中でヒットしたときは、2発目も空中で連続ヒットすることがほとんど。弾速が速い分、相手に反応されにくくヒットしやすいが、硬直が大きいためジャンプや前転で避けられてしまうと大変危険。近距離ではヒットさせても反撃をくらってしまうほど。基本的にはベノムストライクを使い、こちらはアクセント程度で。

●トラップショット

初段の蹴りがヒットすると、8ヒットする連続蹴りへ移行する。ガードされた場合は初段の蹴りで終わってしまう。見た目より横への攻撃判定が小さく、密着の弱攻撃2発からでは連続技にならない。弱は横への判定が強く、強は頭上への判定が強くなっている。

●ミラージュキック

前進しながら蹴りを4発出す。主に強攻撃からの連続技として使っていくことになる。1〜3段目にスーパーキャンセルをかけることができるので、サプライズローズにつないで大ダメージを与えることができる。ガードされてしまうとスキが生じてしまうが、やや間合いが離れるため大きな反撃は受けにくい。

●トルネードキック'95

弱は軽く前進しながら1回跳び蹴りを放ち、強は2回跳び蹴りを放ちながら1画面近くの距離を進む。弱は攻撃判定発生まで無敵があるので対空技として使用でき、弱攻撃からつながるほど発生が早いが、一部のキャラ以外のしゃがみ状態には当たらないので注意しよう。強は、ガードされてもめり込まない限り反撃を受けることは無いので、接近手段や奇襲技として使っていける。低空で跳んでいることを利用して、地を這う飛び道具などを避けつつ攻撃することも可能。強で出した場合は、弱攻撃から連続ヒットはしない。

必殺技 ミラージュダンス　近距離で←↙↓↘→＋AorC



超必殺技 イリュージョンダンス　↓↘→↘↓↙←＋BorD



超必殺技 サプライズローズ　←→↘↓＋BorD



MAX超必殺技 イリュージョンダンス　↓↘→↘↓↙←＋BD同時押し



●ミラージュダンス

接近時に発動できる打撃投げ。相手に攻撃されてしまうと技の出始めをつぶされてしまうが、ジャンプで避けられても空振りモーションが無く、通常技が出るのがポイント。Cボタンで出すようにすれば、ジャンプをされたとしても自動的に上方向に強い攻撃が出て、相手のジャンプを落としてくれることも多い。

また、近距離立ちBがヒットしたときに、キャンセルせずに最速でミラージュダンスを出すと、ガードやジャンプでは回避できない。一見連続技とも思えるが、無敵技などを使われると割り込まれてしまう。しかし、実戦で割り込まれることはまず無いので、積極的に近距離立ちBから狙っていこう。

●イリュージョンダンス

後方に下がった後前方に素早く跳び込み、ヒットすると蹴りだけで構成された乱舞技へと移行する。

強攻撃から連続ヒットしないほど出は遅いが、かなり長い無敵時間があるので、相手の連係攻撃に対する割り込み手段として活用していける。ガードされるとスキがあるが、間合いが離れることが多いので大きな反撃は受けにくい。弱と強の違いは飛距離。弱はお互いに端を背負っている状態で出すと届かないが、強で出すと高く長く跳んでいくため届く。MAX版に性能の変化は無く、威力だけ上昇する。

●サプライズローズ

攻撃判定は上昇する際と下降時の足先にある。無敵時間は存在しないので、起き上がりや割り込みには使えない。主に連続技として、2ヒット技である近距離立ちDからつなげていくのだが、近距離立ちDを密着ヒットさせ、なおかつ相手が立ち状態でないとサプライズローズが当たりにくい。以上の条件を満たしていても当たらないキャラがいるので注意。そのキャラとは、ジョー、リョウ、ロバート、舞、アテナ、ケンスウ、バオ、チョイ、メイ・リーの9人だ。一応、画面端なら弱攻撃2回から連続ヒットさせることができる。

不知火 舞
MAI SHIRANUI

地上でのけん制能力の高さと、龍炎舞絡みの連続技がウリ。巧みな空中制御で、空からの接近もできる万能型キャラ。黒燕の舞から連続技を決めて大ダメージも狙えるぞ。

不知火舞

WOMAN FIGHTERS TEAM



カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



登場シーン



挑発



勝利ポーズ



PROFILE

キャラ名	不知火 舞
格闘スタイル	不知火流忍術
誕生日	1月1日
年齢	21歳
出身地	日本
血液型	B
身長	165cm
体重	46kg
B：87　W：54　H：90	
趣味	料理（お弁当作り）
好きな食べ物	お雑煮
得意スポーツ	羽根突き
大切なもの	おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの	蜘蛛
声優	曽木 亜古弥

女性格闘家チーム



吹っ飛ばし攻撃



空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 不知火剛臨
⬅or➡＋C



投げ技 風車崩し
⬅or➡＋D



投げ技 夢桜
空中・近距離で⬆以外＋C orD



特殊技 黒燕の舞
➡＋B



特殊技 紅鶴の舞
↘＋B



特殊技 大輪風車落とし
空中で⬇＋A



特殊技 浮羽
空中で⬇＋B



特殊技 山桜桃（ゆすらうめ）
空中で⬇＋D



●地上通常技

近距離立ちAは、近距離技の認識間合いが広いという点が特徴だ。➡＋B後も近距離立ちAが出せることがある（連続ヒットする）。つまり、中段攻撃から連続技を狙えるのだ。また、下段技のしゃがみDも中間距離では強さを発揮する。

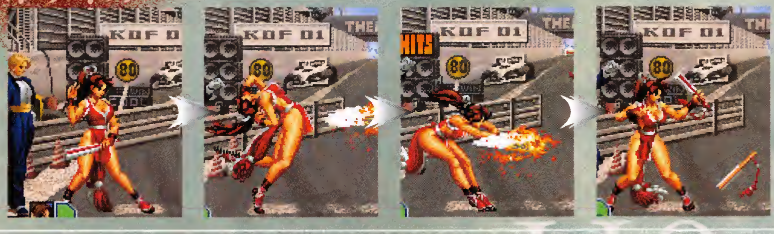
●空中通常技

ジャンプDはめくりも狙える優秀な跳び込み技。地上の連続技を狙う場合は、打点を低めにして使おう。ジャンプC＋Dは判定の強さがウリ。また、攻撃判定の持続時間が長いジャンプCは、空対空を兼ねた跳び込みとして重宝する。ジャンプの頂点付近で出そう。

●特殊技

↘＋Bは弱攻撃から連続技になるので、近距離立ちAやしゃがみCからの連続技に組み込める。しゃがみCからは、下段の↘＋Bと下段の遅めキャンセル➡＋Bでガードを揺さぶろう。➡＋Bから上記の連続技を決めれば、大ダメージを与えることができる。

ストライカー 水鳥の舞



後方から登場し、前作で超必殺技だった水鳥の舞を出す。つまり飛び道具を3発出すわけだが、1、2発目と3発目の間は若干開いてるので、画面端以外では連続ヒットしない。また、1、2発目ヒット後は相手のやられ判定が残っているが、3発目ヒット後には無いことも重要。発生の遅さこそ多少気になるものの、1、2を争う優良ストライカーに数えられるだろう。

必殺技 **龍炎舞**
↓↙←+AorC



必殺技 **小夜千鳥**
↓↙←+BorD



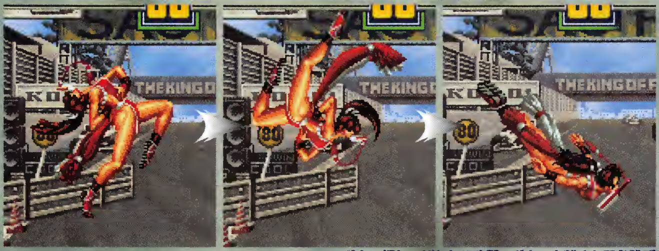
必殺技 **花蝶扇**
↓↘→+AorC



必殺技 **必殺忍蜂**
←↙↓↘→+BorD



必殺技 **ムササビの舞**
↓タメ↑+AorC　空中で↓↙←+AorC



※ボタン押しっぱなしで攻撃、ボタンを離すと三角跳び

必殺技 **浮羽（うきはね）**
ムササビの舞の三角跳び後に↓+BorD



必殺技 **山桜桃（ゆすらうめ）**
ムササビの舞の三角跳び後に↓+AorC



必殺技 **桃花鳥つぶて（ときつぶて）**
ムササビの舞の三角跳び後に近距離で↓+D



●龍炎舞

回転して勢いを付けつつ、炎をまとった着物の尻尾で攻撃する技。弱はスキが小さいので、中間距離でのけん制に使える。強は回転途中の手にも攻撃判定があり（計2ヒット）、その分発生が早く弱攻撃からでも連続技になる。また、1段目はスーパーキャンセルが可能。ダメージ重視の連続技用として使おう。

なお、後述の小夜千鳥をキャンセルして出した場合は性質が変化し、相手をダウンさせる代わりに硬直が長くなり、スーパーキャンセルもできなくなる。

●小夜千鳥

扇子を広げ、頭上から足元へ斬り付ける。弱は発生が早く、強は遅い。この技の最大の長所は、キャンセルして龍炎舞を出せる点だ。

●花蝶扇

扇子を水平に回転させながら飛ばす、飛び道具タイプの必殺技。弱は扇子の飛行スピードが遅く、強は早い。攻撃発生があまり早くないので、連続技には不向き。遠距離でのけん制orケズリ技として使おう。

●必殺忍蜂

側転しながら突進していき、肘打ちをくらわせる技。発生は弱攻撃から連続技になるほど早いが、↘+B（+α）が連続技用として優秀なので、使う機会は少ない。突進距離は、弱は1画面分、強は1画面半程度。ガードされるとほとんどの場合反撃が確定するが、終わり際がギリギリ当たるように使えば反撃を受けない。

●ムササビの舞

空中で扇子をくわえ、頭から飛び込むように突進する技。地上版は、入力時のレバーに応じて左右どちらかの画面端に向かって跳んでいき、ボタンを押しっぱなしにしていれば壁でターンしつつ突進。空中版はその場で身をひるがえして突進するぞ。どちらも、弱は急角度、強はゆるやかな角度で突進する。判定が強く、突進スピードも速いので対応されにくい。ただし、高めの位置でガードされたときは反撃を覚悟しよう。

なお、地上版入力後にボタンを離した場合は三角跳びのみ行ない、その後に空中版ムササビの舞、浮羽、山桜桃、桃花鳥つぶてを出すことができる。また、三角跳び後はレバーで多少の空中制御が可能。

超必殺技 花嵐（はなあらし）　↓↘→↓↘→+AorC



超必殺技 鳳凰の舞　↓↙←↓↙←+AorC



超必殺技 超必殺忍蜂　↓↙←↙↓↘→+BorD



MAX超必殺技 超必殺忍蜂　↓↙←↙↓↘→+BD同時押し



○不知火舞○

MAI SHIRANUI

WOMAN FIGHTERS TEAM

女性格闘家チーム

●浮羽

空中から膝蹴りを出しつつ真下に落下する技。一瞬上に跳ねてから攻撃を出すため発生は遅い。弱のみ中段で、低い位置でガードさせれば有利になる。特殊技版の話になるが、画面端なら近距離離立ちC→➡+B→浮羽というガードされても有利な連係を構成できる。

●山桜桃

空中から斜め下に向かってヒップアタックを出す。発生が早く、空中での急激な方向転換が可能だ。相手の後頭部付近に当てれば、めくりを狙うこともできる。

●桃花鳥つぶて

相手を両足で挟み、地面にたたき付ける投げ技。空中の相手に対しては非常に広い投げ間合いを持つ。地上の相手にも決められるが、相手がガードしていた場合はムササビの舞（三角跳び）に対してガードポーズを取ってしまうため、投げることができない。

●花嵐

1画面分ほど突進した後、扇子を振り回しながら上昇する多段技。弱強の違いは無く、無敵時間はあるが攻撃判定発生と同時に切れるので、割り込み技には不向き。突進さえヒットすれば全段当たるので、空中追撃に使いやすい。ガードされた場合や、空振りした場合も跳び上がってしまうので、反撃は覚悟しよう。

●鳳凰の舞

斜め上にジャンプし、その後着物の尻尾に炎をまとわせて回転しつつ急降下する技。上昇中は攻撃判定が無いので、発生は非常に遅い。一応、ヒット後は相手のやられ判定が残っているので、画面端で空中の相手にヒットさせた場合は、追い打ちできることがある。

●超必殺忍蜂

必殺忍蜂の強化版で、体に炎をまとって突進する。スキが大きいので、地上での連続技用として使うのがベストだろう。弱と強で発生は同じだが突進距離が違い、弱は1画面程度、強は1画面分以上突進する。また、無敵時間はあるが正面に攻撃判定が発生する前に切れる。ただし、少し跳び上がるので下段に対しての割り込みには使える。MAX版は発生が早く、攻撃判定が出た後まで無敵時間が持続するようになる。対空、割り込み、連続技にと、万能なMAX超必殺技だ。

四条 雛子
HINAKO SHIJO

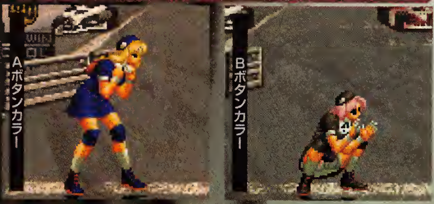
連打キャンセルに乾杯！　高速で近付き、相手を固めながら虎視眈々とチャンスをうかがうその超絶ラッシュは力士としての貫禄十分。後は悶絶連続技を決めるだけ。



PROFILE

キャラ名	四条 雛子
格闘スタイル	相撲
誕生日	3月3日
年齢	16歳
出身地	日本
血液型	B
身長	154cm
体重	41～2kg
B：82　W：56　H：83	
趣味	相撲の番付表収集 ハーブを使った小物作り(ポプリやハーブティー)
好きな食べ物	自宅専属コックのちゃんこ鍋・紅茶・プチフール
得意スポーツ	乗馬・なぎなた
大切なもの	幼いときに貰ったテディベア
嫌いなもの	虫・すっぱいもの・ピアノの稽古
声優	川澄 綾子

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



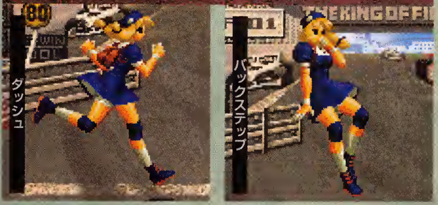
ガード弾き



ワイヤーやられ



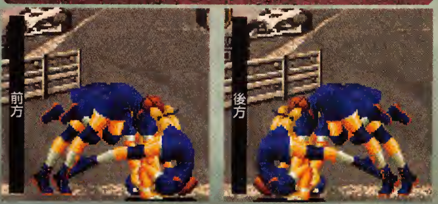
各種移動



気絶タイプやられ



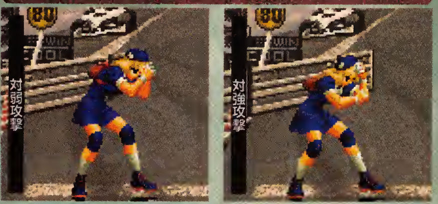
緊急回避



時間切れ負け



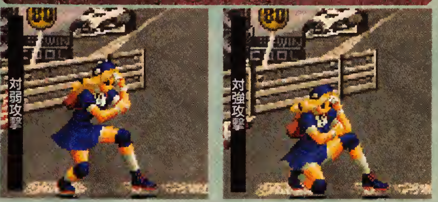
立ちガード



登場シーン



しゃがみガード



挑　発



勝利ポーズ



○四条雛子○ HINAKO SHIJO

WOMAN FIGHTERS TEAM

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技　襷投げ　←or→＋C



投げ技　上手投げ　←or→＋D



特殊技　まえみつ叩き　↘＋A

特殊技　けたぐり　↘＋D



●地上通常技

中〜遠距離では判定が強めなC＋Dと遠距離立ちBを使う。後者は連打キャンセル可能で前進しながら攻撃するので、ボタン連打（連発）すれば瞬時に接近できる。近距離では、下段判定のしゃがみBと発生が最も早くキャンセル可能なしゃがみAが活躍するぞ。

●空中通常技

リーチや下方向への判定で特に優れたものが無いため、ジャンプ攻撃はやや弱めの雛子。おもに使うのは昇りジャンプC＋D。相手に対応される前にガードさせてしまうのが目的だ。また、2段技のジャンプDをうまく使ってガードを崩すことも一応考えられる。

●特殊技

↘＋Aは常にキャンセルをかけられることと、リーチの長さがポイント。遠距離なら空振りキャンセルで出し、またはセオリー通りに近距離で使い、2ヒットしている間にヒット確認をして、必殺技や超必殺技へつなごう。連続技がすべての雛子にとって貴重な技だ。

ストライカー　鉄砲雛



プレイヤーの居る位置に飛んできて、しゃがみCから突き出しを繰り出すようになっている。ヒット中に限り追撃が可能なので、素早く反応して地上連続技を入れていきたいところ。一応、最後の1ヒットのみがカウンタータイプのワイヤーダメージ発生技に設定されている。これを狙ってカウンターヒットさせるのはかなり難しいのが残念だ。

必殺技 がぶり寄り
近距離で→↘↓↙←→＋AorC



必殺技 けたぐり
がぶり寄り中に←↙↓＋BorD



必殺技 はたきこみ
がぶり寄り中に→↘↓＋AorC



必殺技 突き出し
AorC連打



必殺技 小手投げ
近距離で←↙↓↘→＋BorD



必殺技 掛け投げ
近距離で→↘↓↙←→＋BorD



必殺技 突き落とし
↓↙←＋AorC



●がぶり寄り

　高速で移動し、間合い内に入ると投げが発動する移動投げ系の技。弱と強の違いは無い。出始めの構え中に無敵時間があり、これを利用すれば対空や割り込みとして使えるので、利用価値が非常に高い。空振りモーションの小ささもポイントだ。なお、この技自体に攻撃力は無いので、決まった後は一定時間内に後述の追加入力か各種必殺技を絶対に入力すること。これをしないと、投げはずしのような形でつかみが解け、若干不利の状態になってしまうぞ。逆に、追加入力に失敗しても（遅れても）ダメだ。この場合は投げはずしのように吹っ飛ばされ、少しダメージを受けた上に、受け身不能でダウンしてしまうのである。

●けたぐり

　がぶり寄りからの追加入力の一つ。これはスネを蹴る技で、密着かつ有利な状況を作り出す。ここから目押しで通常技につなぐことができるため、強力な連続技の布石となる非常に重要な技だ。毎回入力しよう。

●はたきこみ

　がぶり寄りからの追加入力の一つ。突き落としの2段目と同じモーションで地面に相手をたたき付け、ワイヤーダメージを発生させる。けたぐりから通常技の目押しが苦手なら、ここから超必殺技を決めよう。

●突き出し

　張り手を繰り出す攻撃。弱は4ヒット、強は6ヒットで、弱は弱攻撃から、強は強攻撃から連続技になる。いずれもガードされると危険で、ダメージも期待できないため、使用頻度は低い。逆に、ボタン5回で出せるがゆえ、暴発が気になるやっかいな技といえよう。

●小手投げ

　手を前方に伸ばし、ヒット時は相手をつかんで背後に投げ飛ばす打撃技。弱攻撃から連続になる程度の攻撃発生の早さがあり、空中の相手もつかむことができる。ガードされるとやや不利だが、間合いが離れるので反撃を受けにくい。とはいうものの、やはり連続技以外の用途は特に見当たらない。

必殺技 寄り切り 近距離で→↓↘+BorD



超必殺技 合掌ひねり ←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD



超必殺技 大一番（おおいちばん） ↓↘→↓↘→+AorC



MAX超必殺技 合掌ひねり ←↙↓↘→←↙↓↘→+BD同時押し



●掛け投げ

相手を背後に投げ飛ばすコマンド投げ。コマンド完成直後に投げが成立するタイプで、ガードを崩す手段としてはもちろん、防御用の技としても重宝する。威力は若干低めだが、その代わり空振り時のスキが小さいので、失敗を気にせずに気軽に狙える。わざと空振りしてパワーゲージをためるのも、一つの使い方。

●突き落とし

手を振り下ろして相手を地面にたたき付ける技。威力が高く、弱攻撃から連続ヒットする。初段にガードポイントがあるのが特徴で、その判定が上半身にあるため対空に使えるぞ。ガードされたときのスキが小さく、ヒット時は受け身不能なのもポイント。

●寄り切り

姿勢を低くして相手の腰をつかみ、ヒットすると画面端まで寄り切ってたたき付ける技。出始めに一瞬無敵時間がある。この技は相手がガード入力をしていると投げることができず、つかみ部分の攻撃判定も無い珍しい技で、決める機会に乏しく威力も低めだ。画面端に追い詰められるメリットを考えても使いにくい。

●合掌ひねり

小さくジャンプして跳び付き、ヒットすると高速で相手を振り回し、そのまま放り投げる打撃技。一見投げ技のように見えるが、打撃技なのでガードが可能だ。跳びかかる距離はおよそ画面半分で、低い位置に攻撃判定のある足払い系なら、避けつつヒットさせることができる。弱、強、MAX版の性能差は無敵時間で、弱と強は跳び上がった直後、MAX版は攻撃発生まで無敵時間がある。この程度の無敵時間だと、MAX版でようやく相打ちを狙えるくらいで、もちろんガードされるとご愁傷様。基本的に連続技用の技と考えよう。

●大一番

肩で下から突き上げ、ヒットすると無数の張り手をたたき込んで放り投げる、ロック系の乱舞技。地上はもとより、空中の相手や空中追撃としてもクリーンヒットするのが特徴。弱と強の違いは無く、無敵時間は攻撃判定が出る前に切れる。ガードされた場合のスキもしっかりあるので、合掌ひねり同様に連続技用の技といえる。威力か見た目で好きな方を使ってほしい。

李 香緋
LI XIANGFEI

各種行動がかなり素早いので、相手より1歩先に行動しやすいのが強み。スピードを活かした攻めが強力で、めくり攻撃、中段攻撃、コマンド投げと選択肢も多い。

李 香緋

WOMAN FIGHTERS TEAM



カラーバリエーション



ストライカー呼び出し / 投げはずし動作 / 受け身



ガード弾き / ワイヤーやられ / 気絶タイプやられ / 時間切れ負け



各種移動



ガード



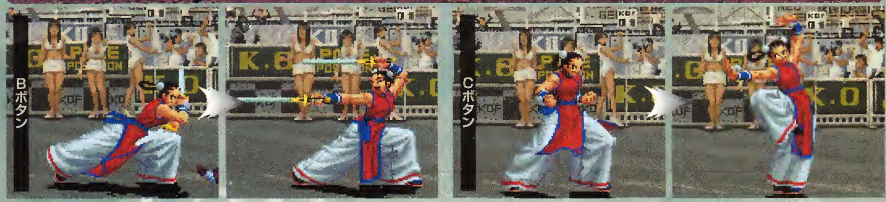
登場シーン



挑 発



勝利ポーズ



PROFILE

キャラ名	李 香緋（リー・シャンフェイ）
格闘スタイル	中国拳法全般
誕生日	5月25日
年齢	17歳
出身地	アメリカ
血液型	B
身長	160cm
体重	45kg
B：77 W：54 H：79	
趣味	昼寝
好きな食べ物	海老餃子
得意スポーツ	短距離走
大切なもの	友達
嫌いなもの	礼儀作法
声優	金月 真美

女性格闘家チーム

李 香緋 LI XIANGFEI
WOMAN FIGHTERS TEAM

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



※写真は斜め小or中ジャンプBのもの

吹っ飛ばし攻撃 / 空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 華咬麻 ←or→+C

投げ技 力千後宴 ←or→+D



特殊技 双掌打 →+A

特殊技 弓歩・後旋腿 →+B



特殊技 伏歩・後旋腿 ↘+D



●地上通常技

しゃがみDはリーチと出の早さに優れているので、けん制技として使いやすい。近距離立ちDはヒット後に遠距離立ちBがつながってしまうほど技の硬直が小さいので、攻めの起点として使える。しゃがみCは置いておく形で使えば、対空技として活躍する。

●空中通常技

ジャンプCの攻撃判定がかなり強く、けん制として適当に出したり、跳び込みに使ったりできる。小、中ジャンプBはめくり性能が高い。また、ジャンプC+Dは横方向に強く、空対空で相手の技を一方的につぶすことが多いぞ。

●特殊技

→+Aは単発だと中段攻撃だが、弱攻撃をキャンセルして出し、必殺技につなぐのがメイン。→+Bは下段攻撃。モーションが途中まで→+Aと同じなので、ガードを揺さぶれる。↘+Dはリーチの長い下段攻撃だが、しゃがみDの性能がいいため使う機会は少ない。

ストライカー 超白龍 弐



プレイヤーの目の前に出現し、一定時間経過すると3段技である超白龍を繰り出す。相手がダウンしていても強引に起こして決まり、ヒットすると相手を垂直に浮かせて追撃を入れることができる。ガード時は3段目ガード中に相手は立ちしゃがみを切り替えられなくなるので、しゃがみガードの相手には中段攻撃を、立ちガードの相手には下段攻撃を狙っていきたい。

必殺技 閃里肘皇／貫空（せんりちゅうおう／かんくう）
↓↘→+B／閃里肘皇中に↓↘→+B



必殺技 閃里肘皇・心砕波（せんりちゅうおう・しんさいは）
↓↘→+D



必殺技 天崩山（てんぽうざん）
→↓↘+BorD



必殺技 那夢波（なんぱ）
↓↘→+AorC



必殺技 万泊後宴（ばんはくこうえん）
近距離で→↘↓↙←→+AorC



必殺技 衛氣守炮（えいきしゅほう）
万泊後宴中に↓↙←+AorC



必殺技 詠酒（対・空中攻撃）（えさか）
A・↑



必殺技 詠酒（対・立ち攻撃）（えさか）
A・→



必殺技 詠酒（対・しゃがみ攻撃）（えさか）
A・↓



●閃里肘皇／貫空

前転してから相手をつかみ、肘打ちをくらわす移動投げ。つかむまでに少し時間がかかるので、見てから避けられやすい。貫空は、閃里肘皇で肘打ちを当てた後に出せる追加技で、肘打ちで吹っ飛んだ相手をジャンプで追い駆けていき、蹴りを振り下ろしてダウンさせる技。貫空までを1セットとして使おう。

●閃里肘皇・心砕波

前転して相手をつかみ、後方に引っ張り頭突きをくらわせる移動投げ。こちらもつかむまでに時間がかかってしまうので、避けられやすいのが欠点。

●天崩山

背中から空中に上昇していく技。弱はあまり高く浮かず、無敵時間は無い。強は高く浮き、無敵時間があるので対空に使える。ただし、強は攻撃判定発生に多少時間がかかるため、小、中ジャンプに反応して出しても、相手が地上に着地してからガードが間に合うことが多いので、かなり素早い反応が必要となる。なお、1段目にスーパーキャンセルをかけることができる。

●那夢波

その場で素早く一回転した後に、体ごと両手を前に突き出して掌から大きな気弾を放つ技。主に弱攻撃×n→➡＋A→那夢波と使っていくことになるが、足元が無敵なのでけん制技としても使っていける。

●万泊後宴

相手を後方に引っ張り、のけぞり状態にするコマンド投げ。つかむまでに多少時間がかかるので、相手の攻撃につぶされてしまうことが多い。つかんでしまえば、ダッシュで接近後に連続技を入れることができるので、かなりのダメージを与えることができる。

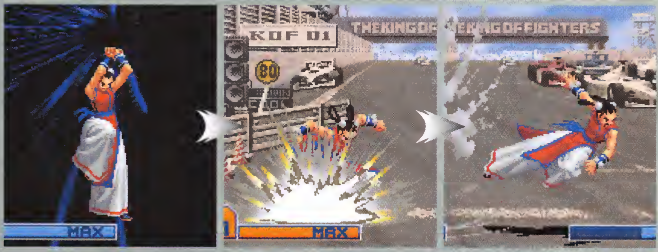
●衛氣守炮

万泊後宴からの追加技で、相手に背中から勢いよく当たっていく技。スーパーキャンセル可能だが、これを出すなら接近して連続技を入れた方がいい。

●詠酒（対・空中攻撃）

相手の空中技の攻撃判定が出ている間に入力すると出すことができる打撃技。長い無敵時間を伴ったガード不能のアッパー攻撃を行なう。失敗時にはコマンドの関係上、立ちAが出る。

超必殺技 大鉄神（だいてつじん）
↓↘→↘↓↙←+BorD



超必殺技 真心牙（まじんが）
近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD



超必殺技 超白龍（ちょうぱいろん）
AC同時押し・←↙+C・←+C



MAX超必殺技 大鉄神（だいてつじん）
↓↘→↘↓↙←+BD同時押し



MAX超必殺技 真心牙（まじんが）
近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+BD同時押し



●詠酒（対・立ち攻撃）

立ち状態の地上攻撃に対して出せる、ガードポイントを備えた打撃技。成立時は体を前方に出しつつ、腕をめいいっぱい伸ばして攻撃するので、多少遠くからでも狙っていける。必殺技でキャンセルができるので、那夢波につなげていくといい。スーパーキャンセルにも対応しているので、大ダメージを与えることも可能。

●詠酒（対・しゃがみ攻撃）

詠酒（対・立ち攻撃）の対しゃがみ攻撃版。成立時には腕による攻撃を行なう。こちらは必殺技ではキャンセルできず、スーパーキャンセルのみ可能。

●大鉄神

膨大な煙を立ち上げて勢いよく体当たりする。強攻撃からでも連続技にならないほど発生が遅く、無敵時間も存在しない。超白龍でワイヤーダメージが発生した後の追撃専用技と思ってもらって問題無い。

●真心牙

超必殺技のコマンド投げ。コマンド成立後、つかむまでに時間がかかるために、暗転後にジャンプで回避されてしまう。しかし、つかむまで無敵となっているので、打撃でつぶされてしまうことは無い。つかまなかったときは目の前に気の固まりを放つので、ジャンプで回避した相手に当たることが多い。

MAX版は16分の1の確率で2001ヒットして威力が飛躍的に上がるが、2001ヒットしなかったときの威力は、MAX超必殺技としてはかなり低い。

●超白龍

1段目は両手を左右に伸ばし、2段目は両手を突き出して攻撃、3段目は背中からアタックしていく追加入力による3段技。全段ヒットさせても超白龍だけでは威力が低いが、3段目がワイヤーダメージ発生技となっているので、追撃として弱天崩山や大鉄神を当てていくことによりダメージを増やせる。

弱攻撃から連続技になるほど出が早く、コマンドもA+Cと簡単なため、ヒット確認から出しやすく連続技に非常に組み込みやすい。ガードされたときは3段目がガード弾きを起こすようになっているが、残念ながら反撃はくらってしまう。

クーラ・ダイアモンド

KULA DIAMOND

新必殺技の追加により攻撃力がアップ！　バランスの良さにますます磨きがかかった感のあるクーラ。素早さを活かし、鋭い中ジャンプCから華麗な連続技を狙っていこう。



PROFILE

キャラ名	クーラ・ダイアモンド
格闘スタイル	アンチK'アーツ
誕生日	5月29日
年齢	14歳
出身地	不明
血液型	不明
身長	169cm
体重	48kg
B：81　W：57　H：83	
趣味	キャンディー修復のパーツ集め
好きな食べ物	いちごシャーベット、ペロペロキャンディー
得意スポーツ	スケート
大切なもの	キャンディー
嫌いなもの	人ごみ、炎
声優	かかずゆみ

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



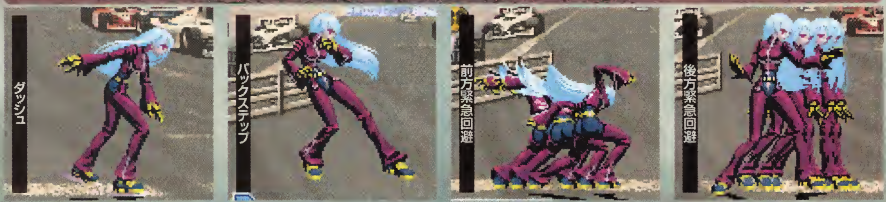
気絶タイプやられ



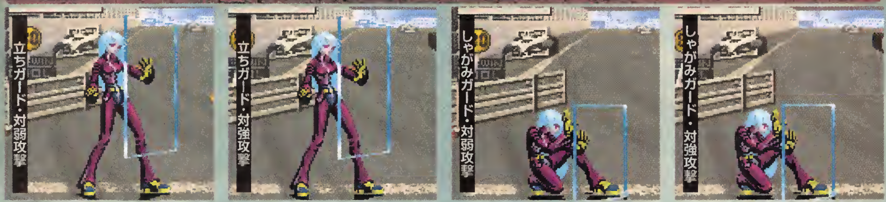
時間切れ負け



各種移動



ガード



登場シーン



勝利ポーズ



挑　発



特殊勝利ポーズ



※対K'、マキシマ、ウィップ、アンヘル、ゼロ、イグニス

◎クーラ・ダイアモンド◎ KULA DIAMOND

NESTS TEAM ネスツチーム



吹っ飛ばし攻撃



空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 アイスコフィン ←or→+C



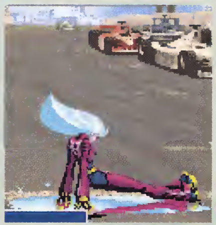
投げ技 ビハインドスラッシュ ←or→+D



特殊技 ワンインチ →+A



特殊技 スライダーシュート ↘+B



特殊技 クリティカルアイス ↘+C



●地上通常技

けん制の主力はしゃがみBと遠距離立ちC。前者はリーチが長くてスキも小さく、ヒット時は↘+Bにつなげればダウンを奪えるのが利点。後者はリーチが長く、弱ダイアモンドブレスにつなげるのが基本。ヒット、ガードを問わず優位に攻め立てられるぞ。対空にはしゃがみCを使う。判定が強いので、クロウバイツの入力が間に合わない場合に出すといい。近距離立ちCは連続技の始動に使う。2段技なのでヒット確認をしやすく、ガードされても問題無いぞ。

●空中通常技

ジャンプCは、判定が下に強く鋭い跳び込みが可能。横方向に攻撃を出すジャンプBは空対空に使おう。

●特殊技

→+Aは連続技の始動。↘+Bは前述のしゃがみBからつなごう。飛び道具に見える↘+Cは打撃技。これといった使い道は無い。また、→+Aと↘+Cはカウンターヒット時、ワイヤーダメージ発生技になる。

ストライカー スライダークロウバイツ



画面端から出現し、スライディングを出した後にクロウバイツを出す2段攻撃。スライディングがヒットすれば、クロウバイツまで連続ヒットする。クロウバイツがヒットすると、相手を追撃可能な状態で打ち上げる。なお、スライディングにはダウン中の相手を拾う性質があるので、連続技に組み込もう。

必殺技 ダイアモンドブレス　↓↘→＋A or C



必殺技 クロウバイツ　→↓↘＋A or C



必殺技 カウンターシェル　↓↙←＋A or C



必殺技 レイ・スピン／追加攻撃（スタンド）／追加攻撃（シット）　↓↙←＋BorD／レイ・スピン中に→＋B／レイ・スピン中に→＋D



●ダイアモンドブレス

唇から氷の息を吹きかける飛び道具。弱は攻撃発生が早くスキも小さいが、射程は画面の半分ほど。ヒット時は相手が吹っ飛び、ダウンするのが特徴だ。なお、吹っ飛び中は追撃可能の状態になっていて、ここから連続技を決められる。強は弱よりも発生が遅く、スキ、も大きくなるが、射程が画面の約3分の2に延びる。ヒット時は相手が凍り、地上で長い時間のけぞり状態となる。この間に前方中ジャンプCなどで追撃が可能だ。状況に応じて弱と強を使い分けたいところだが、基本的には弱だけでも構わない。けん制に使うことができ、遠、近距離立ちCから連続技になるなど汎用性も高い。クーラの主力といえる技だ。

●クロウバイツ

腕から氷の刃を発生させつつ上昇していく対空技。弱は1ヒットで、無敵時間が非常に長い。高く上昇しないので、割り込みや対空技として機能する。強は2ヒット技で弱よりも発生は早いが、無敵時間は短い。1段目しかヒットしなかった場合は、相手が先に動けるので反撃を受けてしまう。また、弱強共に、1段目のみスーパーキャンセルが可能となっている。基本的には弱を使い、通常技のしゃがみCと使い分け、相手の跳び込みを迎撃しよう。

●カウンターシェル

目の前に氷のバリアを張る技で、そのバリアに飛び道具が触れると、氷の矢に変化させて跳ね返す。相手の飛び道具を跳ね返す技だが、バリアの部分には攻撃判定もあり、ヒット時はダウン回避不能。カウンターヒット時はワイヤーダメージが発生するぞ。攻撃発生も早いので、弱攻撃から連続技になる。また、飛び道具を跳ね返す判定は、出始めからあるわけではないため、あらかじめ先に置いておくことが重要だ。

氷の矢は弾速が凄まじく速く、中間距離で跳ね返せれば、相手の飛び道具を撃ったスキに反撃できるといった優れもの。しかも、ヒット時は相手が吹き飛ぶのだが、その際も追撃可能な状態となっている。氷の矢のダメージも高く、見返りも大きいので狙っていく価値は高い。飛び道具を多用するキャラに対しては、常にこの技を意識させて闘うことが理想だ。

超必殺技 ダイアモンドエッジ　↓↘→↓↘→＋A or C



MAX超必殺技 ダイアモンドエッジ　↓↘→↓↘→＋AC同時押し



MAX超必殺技 フリーズエクスキュージョン　→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC同時押し



●レイ・スピン

前作のストライカー、キャンディースピンをほうふつとさせる技で、飛び上がりつつ、クルクルと回りながら回し蹴りを出す。ここから2種類の技に派生可能。弱と強は細かい違いがあるのでしっかりと覚えておきたい。弱は単発技で高度が低く、ヒット時は相手がのけぞり状態になる。さらに、空振りしても派生技を出すことが可能だ。強は2段技で、高度が高く、ヒットすると相手は受け身不能で吹き飛ぶ。派生技は、レイ・スピンを当てないと出せない。強レイ・スピンの1段目は、相手のやられ状態に関わらず追撃ができる、無条件追撃判定の特性を持っている。基本的には、近距離立ちCからの連続技に組み込むといいだろう。

●追加攻撃（スタンド）

蹴りを繰り出しつつ、氷の矢を放つ2段技。蹴りの部分はスーパーキャンセル可能だ。氷の矢はカウンターシェルに比べ弾速が遅く、ダメージも低いが、ヒット後に追撃可能な状態で吹き飛ばすのは同様。レイ・スピンがガードされたときのフォローや、画面端での空中連続技に組み込んでいくといいだろう。

●追加攻撃（シット）

レイ・スピンの派生技で、下段のスライディングを出す。ヒットすると、相手を追撃可能な状態で、ほぼ真上に浮かす。さらにスーパーキャンセルも可能だ。基本的に、連続技が成立するときにのみ使い、レイ・スピンでヒット確認して、スタンドと使い分けよう。

●ダイアモンドエッジ

地中から氷柱を発生させる技。弱は発生が早く、連続技に組み込める。強は発生が遅く連続技にはつながらないが、無敵時間が長く、割り込みに使えるぞ。MAX版は、発生や無敵時間は弱と同様だが、氷柱が3本に増え攻撃力がアップする。画面端では氷柱が画面外に出てしまい、3ヒットしないので注意しよう。

●フリーズエクスキュージョン

ダイアナが出現し、レイピアを突き立て突進した後に、クーラが画面全体を冷気で包む技。ダイアナの攻撃が外れても、クーラは攻撃を発動するぞ。近距離立ちCからキャンセルして連続技に組み込もう。回避不能の技なので、最後のケズリに使うのもアリだ。

◎クーラ・ダイアモンド◎

NESTS TEAM ネスツチーム

フォクシー

FOXY

高性能過ぎて困るくらいの必殺技を軸に、フォクシーならではの特殊技のつなぎを駆使して切れ味のいい連続技を決めよう。そして目指すは4キャラ抜きのストレート勝利。



PROFILE

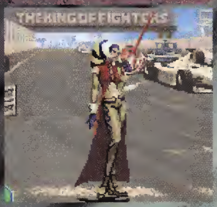
キャラ名	フォクシー
格闘スタイル	フェンシングを基本とした剣術
誕生日	12月9日
年齢	28歳
出身地	不明
血液型	A
身長	181cm
体重	61kg
B：87　W：61　H：88	
趣味	みつばちプラント
好きな食べ物	フォアグラ(食べた事ないけど)
得意スポーツ	フェンシング
大切なもの	組織&部下
嫌いなもの	エリート幹部(自分はたたき上げだから)
声優	池澤　春菜

カラーバリエーション



Aボタンカラー　Bボタンカラー

ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



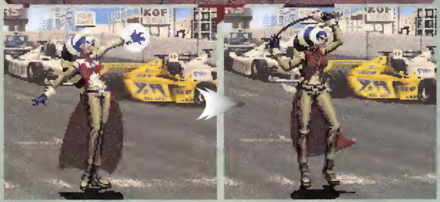
ダッシュ　バックステップ　前方緊急回避　後方緊急回避

ガード



立ちガード・対弱攻撃　立ちガード・対強攻撃　しゃがみガード・対弱攻撃　しゃがみガード・対強攻撃

登場シーン



勝利ポーズ



Bボタン　Cボタン

挑　発



特殊勝利ポーズ



対クーラ　対イグニス

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃



空中吹っ飛ばし攻撃



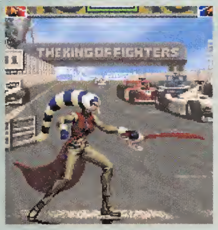
投げ技 第三の鍵 ⬅or➡+C



投げ技 第十二の鍵 ⬅or➡+D



特殊技 七つの金属 ➡+A



特殊技 七つの鉱物 ⬊+A



特殊技 七重の循環 ➡+B



特殊技 七重の蒸留 ⬊+B



●地上通常技

注目すべきはしゃがみB。これをガードさせた場合にCorDを押すか、持続時間の終わり際を起き上がりなどに重ねるとガード不能になる。後はしゃがみAの攻撃発生の早さ、C+Dがカウンタータイプのワイヤーダメージ発生技である点をチェックしておこう。

●空中通常技

使うのはほぼDのみ。やられ判定が小さいのがその理由だ。なお、ワイヤーダメージに期待してC+D（カウンタータイプ）を交ぜてもいいだろう。

●特殊技

➡+Aはヒット時ののけぞり時間が長く、必殺技でのキャンセル受付時間が短い。逆に⬊+Aは必殺技でのキャンセル時間が長いのが特徴だ。この二つは➡+A→⬊+Aの流れでつながるぞ。➡+Bと⬊+Bはガードポイントのある受け動作で、受けに成功すると硬直をキャンセルして必殺技を出せる。➡+Bは下段攻撃以外の技を、⬊+Bは下段攻撃を受け止められるぞ。

ストライカー　月の銀



相手のところまで走って突進し、大きく円を描くようにジャンプしつつ斬る。この技はフォクシーの必殺技の月の銀と見た目は似ているが、ストライカー版は中段判定ではないので注意。なお、ヒット時はしっかり追い打ちできるので、攻撃判定の大きさと相まってそこそこ使いやすいといえる。

必殺技 ユニコーンの角（ゆにこーんのつの）
↓↘→＋AorC



必殺技 プレニルニウム
→↓↘＋AorC



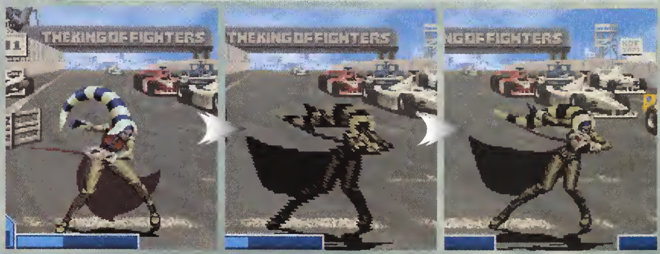
必殺技 知恵の樹（ちえのき）
↓↘→＋BorD



必殺技 月の銀（つきのぎん）
知恵の樹のスライディング中に→＋AorC



必殺技 大気の憧憬（たいきのどうけい）
→↓↘＋BorD



必殺技 はじまりの樹（はじまりのき）
→↘↓↙←＋AorC



必殺技 ノアの記憶（ノアのきおく）
はじまりの樹中にAorC



必殺技 七重の星（しちじゅうのほし）
はじまりの樹中に←＋BorD



●ユニコーンの角

針状の飛び道具を放つ技で、出始めに一瞬無敵時間がある。強の方が弾速が速い。この技は単体ではダメージ0だが、ガードさせると圧倒的に有利で、ヒット時は追撃できる特徴がある。ヒット時は相手を拘束→炸裂という演出になり、拘束中に限り追撃可能だ。なお、拘束中は遠距離で技を空振りすると、その分のダメージが炸裂後に入るようになっている。

●プレニルニウム

下から斬り上げつつ、そのまま剣を背後まで振り回す技。初段の攻撃発生後も無敵時間があるので対空や割り込みに使いやすいのがポイント。弱と強の違いは、攻撃発生と攻撃判定。弱は攻撃発生が早く、攻撃判定が小さめ。強はその逆だ。特筆すべきは強の攻撃判定の大きさで、めくりや前転で背後を取られても迎撃できるほど。密着でガードされると、場合によっては痛い反撃を受けることもあるため注意したい。

●知恵の樹

姿勢を低くしつつスライディングを繰り出す技。初段は下段判定で、スライディング状態になると飛び道具を潜って攻撃できるぞ。弱と強の違いは移動距離で、弱は画面半分、強は4分の3程度を移動する。ガードされても五分の状態なので多用していい技だ。

●月の銀

知恵の樹の派生技で、宙返りをしつつ剣を円形に形作る。ガードされるとスキは大きいものの、中段判定なので知恵の樹と二択になるのが重要。

●大気の憧憬

出始めと終了時にスキがある移動系の技で、弱と強で性能差は無い。移動中は→＋Bと↖＋B、必殺技や超必殺技が出せる。この場合の超必殺技はスーパーキャンセル扱いにはならないので安心。

●はじまりの樹

突進しつつ突きを繰り出す非常にリーチのある技。強攻撃や特殊技から連続技になる。追加入力と合わせるとかなりのダメージになるので、連続技の主力だ。

超必殺技 白鳥の詩（はくちょうのうた）
↓↘→↓↘→＋AorC



超必殺技 知識の木（ちしきのき）
白鳥の詩のダッシュ中に↓＋BorD



超必殺技 月の銀（つきのぎん）
白鳥の詩のダッシュ中に→＋AorC



MAX超必殺技 惑星の祈り（わくせいのいのり）
空中で↓↘→↓↘→＋AC同時押し



MAX超必殺技 みつバチ
↓↘→×4＋BD同時押し



●ノアの記憶

はじまりの樹の派生技で、返し刀を出す。はじまりの樹から連続技になり、ガードされても間合いが離れてほぼ五分状態。画面端でヒットした場合は、弱攻撃やブレニルニウムなどで追撃できる。なお、はじまりの樹の攻撃判定が出る前に出すこともできる。

●七重の星

はじまりの樹の派生技で、特殊技の→＋Bとほぼ同じ。はじまりの樹からディレイがかからないので、相手の反撃がくる前に動作が終了することが多い。

●白鳥の詩

緊急回避のモーションで高速移動するロック系の乱舞技。対地、対空、空中追撃に使用できる万能技だ。この技は弱、強で違いは見られず、共に攻撃判定と同時に無敵時間が無くなる。突進中は相手の足払いに対して強いが、基本的には連続技用であろう。

●知識の木

白鳥の詩から派生できる技で、突進中のみ出せる。知恵の樹と同様に下段判定。知恵の樹との違いは、ヒット時に画面端なら追撃が狙えることと、斬り攻撃が2段技ということ。斬り攻撃の2段目は中段判定なので、初段をガードされてもヒットが期待できる。

●月の銀

白鳥の詩から派生できる技。必殺技版と見た目は同じだが、2段技で、2段目は中段（1段目はしゃがみガード可能）。1段目をしゃがみガードさせると、相手は2段目を立ちガードできない（知識の木の斬りも同様）。

●惑星の祈り

月の銀のモーションで斬り付け、画面前方から衝撃波を繰り出す技。攻撃判定発生と同時に無敵時間が切れるので、対空技に合わせて使うのではなく、月の銀スーパーキャンセルや遠距離の飛び道具に合わせて使おう。また、技後は出したときのジャンプ軌道を取る。

●みつバチ

剣を前に構え、水平に突進していく技。ヒット時は必ずダブルK.O.になり、ガードされると自分のみが自爆するという面白い性質を持っている。攻撃発生が遅い上に無敵時間が無いので、ワイヤーダメージやストライカーから連続技でダブルK.O.を狙おう。

K9999

K9999

最大の特徴は通常技にあり、どれもクセが強い。多段技や中段技を数多く持ち、固めとガード崩しが得意といったアンバランスさがウリ。嫌らしくまとわりついて戦おう。



カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



各種移動



気絶タイプやられ



緊急回避



時間切れ負け



立ちガード



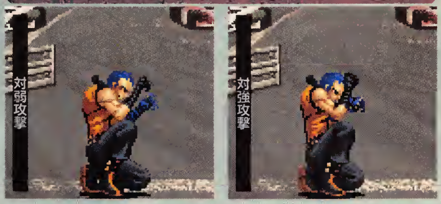
Profile

キャラ名	K9999
格闘スタイル	俺自身の力
誕生日	不明
年齢	16歳
出身地	不明（日本？）
血液型	B
身長	168cm
体重	58kg
趣味	バイク
好きな食べ物	ピーナツ
得意スポーツ	なし（何をやらせてもダメ）
大切なもの	愛車のバイク
嫌いなもの	命令、命令する奴
声優	佐々木 望

挑発



しゃがみガード



登場シーン



勝利ポーズ







投げ技 消えろぉ！ ⇦or⇨＋C



投げ技 いつまで遊んでんだよォ！ ⇦or⇨＋D



特殊技 うるせぇー！ ⇨＋A



◎K9999◎

NESTS TEAM

●地上通常技

判定の強い遠距離立ちCや、ジャンプ防止も兼ねたC＋Dをけん制に使う。スキの少ないしゃがみDは、ほかの通常技をキャンセルして出すことができる。接近戦では中段の近距離立ちDが役に立つ。攻撃発生が早い上、ガードされても反撃を受けないぞ。また、持続の後半部分は中段ではないが、ガードされても有利。さらにダウン中の相手に追撃可能だ。下段攻撃のしゃがみBは連続技の始動。⇨＋Aにつないでいこう。

●空中通常技

ジャンプAは最大5ヒットする多段技。相手の起き上がりや、こちらが有利なときの跳び込みに使おう。

●特殊技

⇨＋Aは、最大6ヒットの突進技で、3ヒット目まで超必殺技でのみキャンセル可能だ。スキが少なく、ガードされてもその後の状況は五分。けん制に使おう。

●投げ技

C投げが何と、投げ抜け不能。これを重視しよう。

ストライカー 俺に命令すんなぁ!!



画面端から中央に向かってジャンプCのモーションで跳び込み、それがヒットすると着地後にC＋Dを出す。このC＋Dはワイヤーダメージ発生技なので、壁から跳ね返ってきた相手に追撃が可能だ。また、初段のジャンプCがガードされたり、空振りすると、出現した方向へゆっくりと帰っていく。弱攻撃から呼び出し、画面中央で連続技の補助に使おう。

ネスツチーム

必殺技 **あっちへいってろォ!**
↓↘→+AorC



必殺技 **割れろォ!**
→↓↘+AorC



超必殺技 **月…**
↙→↘↓↙←↘+AorC



超必殺技 **てめぇも往っちまえ!!**
↙→↘↓↙←↘+BorD



MAX超必殺技 **力が…勝手に…ぅわあああ!!**
↓→↘+ABCD同時押し



●あっちへいってろォ!

前方に向かって衝撃波を飛ばす技。衝撃波はゆっくりと進み、画面全体の約3分の2を進むと消滅する。ボタンによる強弱の違いは発生速度とヒット数。弱は発生が早く、5ヒットする、強は発生こそ遅いが6ヒットする、といった性能になっている。弱強ともに4ヒット目まではノックバックが無く、多段ヒット(ガード)になりやすい。この技は見た目こそ飛び道具だが、実は打撃判定で、当て身技で返されてしまう。ただし、相手の飛び道具は相殺してくれるので、一方的に打ち負けるといった心配はない。

●割れろォ!

斜め上に火炎を出す対空技。弱は単発で、攻撃発生まで無敵時間がある。見た目より下にも攻撃判定があるので、割り込みに使えるぞ。強は2段技で、無敵時間こそ無いが、2段目がヒットすると相手は空中に浮き、そこに追撃が可能だ。基本的には弱を使おう。

●月…

内に宿る力を月のような形状で放出する超必殺技。攻撃発生が早く無敵時間が長い上、攻撃範囲も広いので、対空として使える。コマンド入力受け付け時間が長いので、相手の跳び込みを見てから出すのも難しくはない。対空はもちろんのこと、→+Aキャンセルや、ストライカーからの追撃など連続技にも重宝する。

●てめぇも往っちまえ!!

腕を巨大な銃に変形させ、連続で狙撃する飛び道具で、相手との距離によってヒット数が変化する。主に、相手の飛び道具に対するカウンター狙いで出すといい。攻撃発生が早く、段数が多いので、相手の飛び道具を相殺しつつ、ダメージを与えられる。

●力が…勝手に…ぅわあああ!!

抑え切れなくなった力が暴走し、触手となって伸びていくMAX超必殺技。最大の特徴として、やられ判定のないダウン中や、空中吹き飛び中などの相手にも追撃できる、無条件追撃判定を持つ。画面の端から端まで届き、攻撃判定の持続時間が非常に長いので、この技を回避することはほぼ不可能だ。さらに、ガードされても画面の端と端に離れるので、反撃を受ける恐れも無い。主に連続技に組み込んでいこう。

特殊演出登場シーンI-B

アンディ VS. 舞



赤ちゃんと登場する舞を見て、激しく動揺するアンディ。赤ちゃんはすでにたっちしています。いや、子供の成長は早いですな、と思ったら煙を残してドロン。おもちゃと分かってアンディもちょっと安心？　この二人のやりとりはもはや恒例ですな。

リョウ VS. キング



手を前で重ね合わせ、深々とお辞儀をするキング。思いがけずしおらしいキングに、照れて頭をかくリョウ。もはや公認カップルの仲間入り？　と思いきや、本作ではまた別のチームになってしまった二人。実際のところはどうなんでしょうか？

クーラ VS. フォクシー



ダイアナ：「打ち合わせ通りにね……」
フォクシー：「分かってるって」
ネスツの中でも、特に深い絆を感じるダイアナとフォクシー。
クーラ：「ほら、始まるよ」
彼女たちは一体何を始めるつもりだろう。

クーラ VS. K9999



ダイアナ：「そんなんじゃ、上にかわいがってもらえないわよ」
K9999：「うるさい！　俺に命令するな！」
K9999をからかうダイアナに対して、ムキになって反抗するK9999。そんなに熱くなって試合は大丈夫なのか。

アテナ VS. ケンスウ



アテナに何か伝えたいことがあるのか、神妙な面もちのケンスウに対して……。
アテナ：「何？　……お腹……痛いの?」
この後、アテナに気持ちが通じなかったケンスウは試合に勝っても負けても良いことが無い?

チャン VS. チョイ



うっかりお互いの武器が入れ替わってしまっていたチャンとチョイ。それぞれ上に放り投げ、空中で武器の交換して着地！　しかしチョイはよくそんなに重い鉄球を放り投げられたね。K.O.F.出場は伊達じゃないってことなのかな。

アンヘル
ANGEL

ふざけた見た目や言動とは裏腹に、かなりのテクニカルキャラ。アンヘル独特のアンチェインを連係＆連続技にどう取り入れるかがカギ。体力を一気に奪う爆発力も魅力だ。

◎アンヘル◎



PROFILE

キャラ名	アンヘル
格闘スタイル	てきとー♥
誕生日	3月6日
年齢	19歳
出身地	メキシコ
血液型	O
身長	168cm
体重	書いたら殺す
B：92　W：60　H：89	
趣味	50ccバイクいじり、ライブ
好きな食べ物	テキーラ、サボテン刺し
得意スポーツ	サッカー（主にキーパー）
大切なもの	ヴィンテージB-3、デッキコート、P・Dシリーズの服
嫌いなもの	ギャンブル
声優	富永 みーな

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



ガード



登場シーン



挑発



勝利ポーズ



※対K'、京、庵

NESTS TEAM

ネスツチーム





投げ技 ゴーゴー　フーテンガール　←or→+C



投げ技 スターリット　フィールド　←or→+D



特殊技 センスレス チャター　→+B



特殊技 アット ザ ウェイスト ランド　空中で↓+D



●地上通常技

近距離で使いたいのは近距離立ちD。近距離立ちCより若干発生が早く、キャンセルすればフォーマリスツ　ブルーが連続ヒットする。対空には遠距離立ちDを使おう。対空に使える必殺技が無いので、この技を早めに使って対処したいところだ。また、リーチが長く、ダウンを奪えるしゃがみDも忘れてはならない。

●空中通常技

ジャンプ攻撃で使いたいのは、めくり狙いのジャンプC。連続技狙いで低めから出してもいいし、先手を取るだけなら高めで出してもいい。また、正面から地上の連続技につなぐなら、ジャンプDを使おう。

●特殊技

空中↓+Dは判定が非常に強く、当たり負けしない優秀な技でジャンプからの主力技になる。アンヘルは地上での対空技に乏しいので、この技を使って空対空で相手を迎撃しておきたい。また、空中から近付くための手段としても、この技が一番適しているだろう。

ストライカー　ビヨンド　ザ　フレイムス



画面後方から走って登場し、相手にタックル、さらに相手の背後へ回り込んで攻撃する。2段目を背後から攻撃するためにヒットバックが逆になるので、ある程度離れた相手にも連続技を決めやすい。また、地上で追い打ちが可能なのも重要なポイントだ。連続技に組み込むストライカーとして、非常に優れているといえるだろう。

必殺技 レッドスカイ　オブ　ヤポネシア　➡⬊⬇⬋⬅+BorD



必殺技 マッドマーダールーレット
近距離で⬅⬇⬋+BorD



UC始動技 レプンカムイ
⬇⬋⬅+AorC



“アンチェイン”連係ルート表

※本書中では一部アンチェインをUCと表記

アンチェイン始動技

- フォーマリスツ　ブルー→シチズン　オブ　ザ　ワールド　⬊+BorD・B
- フォーマリスツ　ブルー→ウェルカム　トゥ　リュウグゥ　⬊+BorD・A
- レプンカムイ　⬇⬋⬅+AorC
- ビヨンド　ザ　フレイムス　⬅⬋⬇⬊➡+BorD

アンチェインサークル技

- バイバイ　リュウグゥ　⬆+AorC　⇄　インポテント　シンプトム　⬇+BorD
- バイバイ　リュウグゥ　⇅　ウィズ　ア　ランプ　フォー　ザ　パスウェイ　➡+BorD
- インポテント　シンプトム　⇅　バギー　アンド　コフィン　➡+AorC
- ウィズ　ア　ランプ　フォー　ザ　パスウェイ　⇅　ア　トレイン　トゥ　シー　チェリーブロッサムズ　⬇+AorC
- バギー　アンド　コフィン　⇅　シェルターフロム　ザ　ストーム　⬆+BorD
- ア　トレイン　トゥ　シー　チェリーブロッサムズ　⇄　シェルターフロム　ザ　ストーム

アンチェインフィニッシュ技

- クラウン　アンダー　ザ　スカイ　➡➡+AorC
- ステート　オブ　ヒートヘイズ　➡➡+BorD
- ア　フルムーン　イブニング　⬇⬋⬅+AorC
- ライド　ユア　サイクル　⬅⬋⬇⬊➡+BorD
- レッドスカイ　オブ　ヤポネシア　➡⬊⬇⬋⬅+BorD
- ア　ガーデントゥプレイ　ウィズ　ゴースツ　⬅⬇⬋+BorD
- ロイヤリティー　テスト　フォー　ザ　リベラリスツ　⬅➡⬇⬊+AorC（AC同時押し）

※アンチェインとは？　始動技、サークル技、フィニッシュ技の3パートで構成された、アンヘル独自の連続攻撃の総称。表にあるように、それぞれのパートには何種類かの技があり、その中から技を選択して連続攻撃を組み立てるという仕組みだ。まず始動技からスタートし、その後はいずれかのサークル技を出すことが可能。サークル技は表内の矢印が示す順（時計回りor時計回りの一方通行）で最大1回転までつなげられる。サークル技からはいつでもフィニッシュ技に移行できるが、⬆+AorCと⬆+BorDの後は条件付きとなっている（技解説文参照）。

●レッドスカイ　オブ　ヤポネシア

姿勢を低くしながら素早く突進し、タックルから相手の足を絡め取って吹き飛ばす撃技。ガードされても有利だが、相手の技をくらうorガードすると、硬直が若干長くなってしまう（相手に技をガードorヒットさせると通常の硬直に戻る）。連係から出したり、中間距離から近付くためにいきなり出すのが有効。また、空中追撃としても活躍する。ダメージは非常に小さいが、ヒット後は受け身不能なので起き攻めにいける。

●マッドマーダールーレット

コマンド投げだが発生が遅く、相手がガードしていると出始めに対してガードポーズを取られてしまい、投げることができない。決めるのであれば、立ちA、しゃがみA、近距離立ちCから連続技に使おう。投げた後は相手を空中に浮かすので追撃ができるぞ。

●レプンカムイ

震脚のように地面を強く踏みながら出すボディブロー。UC始動技であるこの技は、判定が強く弱だと発生が早いので、中間距離でのけん制技としても使える。強は発生こそ遅いが、ガードされてもガード弾きを誘発できるので、その後UCサークル技の➡+BorD、⬆+AorC、⬇+AorC、⬆+BorDが確実にヒットする。相手の起き上がりや、めくりジャンプCから狙おう。

また、動作中ならいつでもUCサークル技を出すことができるので（出した直後でもOK）、いきなりUCサークル技を出したいときにも役立つ。

●フォーマリスツ　ブルー

踏み込んでからの下段回し蹴り。2種類のUC始動技に派生できる。判定が弱いので、連続ガードになる状況で使うのが理想的。発生の早い近距離立ちDからこの技へつなぎ、UCへと連係させるのが、アンヘルの基本戦法の一つ。コマンドの関係上、前転にしゃがみBを合わせようとすると暴発しやすいので注意。

●シチズン　オブ　ザ　ワールド

フォーマリスツ　ブルーから派生する中段のかかと落とし。発生が遅く割り込まれやすいが、ガードキャンセルを狙っている相手には、タイミングがズレるので有効。また、ここからUCサークル技に派生させる場合は、間合いが離れる点に注意しよう。

必殺技 **フォーマリスツ　ブルー**
↖+BorD



UC始動技 **シチズン　オブ　ザ　ワールド**
フォーマリスツ　ブルー中にB



UC始動技 **ウェルカム　トゥ　リュウグゥ**
フォーマリスツ　ブルー中にA



UC始動技 **ビヨンド　ザ　フレイムス**
←↙↓↘→+BorD


UCサークル技追加入力時の動作（弱のみ）

UCサークル技 **バイバイ　リュウグゥ**
↑+AorC



UCサークル技 **インポテント　シンプトム**
↓+BorD



UCサークル技 **バギー　アンド　コフィン**
→+AorC



UCサークル技 **ウィズ　ア　ランプ　フォー　ザ　パスウェイ**
→+BorD



UCサークル技 **ア　トレイン　トゥ　シーチェリーブロッサムズ**
↓+AorC



UCサークル技 **シェルターフロム　ザ　ストーム**
↑+BorD



●ウェルカム　トゥ　リュウグゥ

フォーマリスツ　ブルーから派生する上段のパンチ攻撃。しゃがんでる相手にも当たり、連続ヒット＆連続ガードになる。派生技はこちらをメインに使おう。

●ビヨンド　ザ　フレイムス

UC始動技の一つ。近距離で出すと相手の背後へ回りこむ性質がある。弱、強で移動距離に差は無いが、UCサークル技を追加入力したした場合、弱はタックルを出してから相手の後ろに回り込み、裏からUCサークル技を出す。強は正面からUCサークル技を出す。

●バイバイ　リュウグゥ

発生の早い上段パンチ攻撃。この技とシェルターフロム　ザ　ストームからは「6種類のUCサークル技を全部出した場合に限り、UCフィニッシュ技に移行できる」という、うれしくない条件が付く。

●インポテント　シンプトム

一瞬低くジャンプしてから出す、スライディングのような下段攻撃。攻撃発生は遅いが、出始めに全身無敵のポイントがあり、飛び道具を抜けることもできる。また、ダウンしている相手に当たることにも注目。

●バギー　アンド　コフィン

少し踏み込みながら、上から振り下ろす2発のパンチ攻撃で中段攻撃。発生は少し遅いが、攻撃判定が出るまで下半身無敵。2段技なので、ヒット確認してからUCフィニッシュ技の超必殺技が出せれば理想的だ。

●ウィズ　ア　ランプ　フォー　ザ　パスウェイ

中段の跳び蹴り。攻撃発生前に全身無敵があり、相手の割り込みに非常に強く、無敵技以外はほとんどつぶせる。この技の後は、発生の早いUCフィニッシュ技の超必殺技が唯一連続ヒットする。

●ア　トレイン　トゥ　シー　チェリーブロッサムズ

相手の足を刈る下段攻撃。発生が早く、ウェルカム　トゥ　リュウグゥから連続ヒットするが、連続ガードではないので無敵技などで割り込まれる可能性がある。

●シェルターフロム　ザ　ストーム

発生の早い上段キック攻撃。間合いが近ければしゃがんでいる相手にもちゃんと当たる。

UC フィニッシュ技 クラウン　アンダー　ザ　スカイ
→→+AorC



UC フィニッシュ技 ステート　オブ　ヒートヘイズ
→→+BorD



UC フィニッシュ技 ア　フルムーン　イブニング
↓↙←+AorC



UC フィニッシュ技 ライド　ユア　サイクル
←↙↓↘→+BorD



UC フィニッシュ技 レッドスカイ　オブ　ヤポネシア
→↘↓↙←+BorD



UC フィニッシュ技 ア　ガーデントゥプレイ　ウィズ　ゴースツ
←↓↙+BorD



●クラウン　アンダー　ザ　スカイ

アッパー系打撃で相手を浮かせる技。UCフィニッシュ技では超必殺技に次いで発生が早いので、連続技として重宝する。ただし、ガードされた場合、間合いが近いと反撃を受ける可能性があり、特に発生の早いコマンド投げには反撃されやすいので注意。

ヒット後は追撃が可能で、ダッシュ近距離立ちDからビヨンド　ザ　フレイムスで裏に回る連係が有効。ただし、クラウン　アンダー　ザ　スカイを当てた間合いが遠いと立ちDが遠距離技になるので、その場合はレッドスカイ　オブ　ヤポネシアで追撃しよう。

●ステート　オブ　ヒートヘイズ

浴びせ蹴りのような中段蹴りを出す技。3ヒット技だが、中段攻撃は2段目からなので、多少ガードされやすい。ただし、ガードされると間合いが離れることもあり、反撃はほとんど受けない。コマンドのレバー部分が同じクラウン　アンダー　ザ　スカイを狙いつつ、UCサークル技がガードされていた場合はボタンを変えてこの技を出せると理想的。ヒットした場合、間合いが離れず相手は受け身不能なので、余裕を持って起き攻めができる点もポイントが高い。起き上がりには、ガード弾きの強レブンカムイを重ねて攻めよう。

●ア　フルムーン　イブニング

大きく振りかぶってブン殴るガード不能技。発生が遅いので、意表をついた奇襲の一つとして使おう。単発でダメージが非常に大きい点にも注目しよう。

●ライド　ユア　サイクル

姿を消しつつ突進し、相手の背後から投げを決める技。判定は投げ技だが、出始めのモーションに対して相手がガードポーズを取ってしまうため、ガードを入力している相手には決まらない。また、投げ無効時間中の相手も当然ながら投げられないぞ。ただし、相手の背後に回る関係上、ガードで回避するには逆向きにガードの入力をする必要がある。

もちろん、ジャンプでも回避されてしまうが、空振り時のスキは小さいので回避されてもリスクは小さい。ダメージが非常に大きく、決まった後は受け身を取られないので、ずうずうしく狙ってみるのもアリ。

超必殺技 ロイヤリティー　テスト　フォー　ザ　リベラリスツ　　UCサークル技中に←→↓↖+AorC



超必殺技 ザ　アナイデンティファイド　ビクテム　コンシャスネス　　←→↓↖+BorD





MAX超必殺技 ロイヤリティー　テスト　フォー　ザ　リベラリスツ　　UCサークル技中に←→↓↖+AC同時押し



●レッドスカイ　オブ　ヤボネシア

UCフィニッシュ技で、性能や見た目は同名の必殺技とほぼ同じ。ダメージは小さいが、ガードされても有利な点と、ヒット時に受け身を取られないのが長所。ガードされることを見越しつつ連続技を狙いたいなら、UCサークル技の↓+AorC、↓+BorDから移行しよう。ガードされた後は若干間合いが離れるので、判定の強い弱レプンカムイ、ジャンプ防止の遠距離立ちC、下段のしゃがみDを出すのがいいだろう。

●ア　ガーデントゥプレイ　ウィズ　ゴースツ

バックステップしてマッドマーダールーレットを出す投げ技。実戦では、相手の前転での割り込みを読んだときに使おう。ヒット後追撃できるので、画面中央ではレッドスカイ　オブ　ヤボネシアで、端付近ならさまざまな技で追撃できる。後ろに下がることを利用して、仕切り直しに使うのもアリ。

●ロイヤリティー　テスト　フォー　ザ　リベラリスツ

高速で突進し、ヒットすると乱舞系の打撃を出す超必殺技。発生が非常に早く、画面の半分くらいを突進、UCサークル技のすべての技から連続技になる。浮かせた後の追撃には使えないが、ガードされても硬直が短いので、反撃を受けることはほとんどない。一方、MAX版は乱舞の内容が変わり、最後はア　フルムーン　イブニングで、開始時とは逆方向に相手を吹き飛ばす。移動距離は1画面分弱と、超必殺技より長くなる。また、ダメージも非常に大きいので、ゲージため効率のいいチームの場合は、積極的に狙っていこう。

●ザ　アナイデンティファイド　ビクテム　コンシャスネス

当て身系超必殺技。発生が早いので、起き上がりに重ねられた技も当て身できる。当て身をした瞬間に、相手が空中or地上に居るかで当て身後の技が変化する。相手が地上の場合は、発生の早い下段蹴りからの連続技を出し、最後はクラウン　アンダー　ザ　スカイで締める。この後は距離が遠いので、空中追撃はレッドスカイ　オブ　ヤボネシアが安定。相手が空中にいる場合は、初段がガード不能の3段技を出す。ただし、発生が少し遅いので、暗転後、相手の緊急回避で逃げられてしまう。なるべく地上の割り込み技として使うのがベストの選択肢だ。

麻宮 アテナ
ATHENA ASAMIYA

技の差し合いや守勢のときには力を発揮するアテナだが、攻撃時に相手のガードを崩すのが難しい。お互いの体力差を考えながら、スキを見せないよう慎重に闘おう。

◎麻宮 アテナ◎



PROFILE

キャラ名	麻宮 アテナ
格闘スタイル	超能力十中国拳法
誕生日	3月14日
年齢	18歳
出身地	日本
血液型	B
身長	163cm
体重	49kg
B：83 W：57 H：82	
趣味	ホームページ作り、通販
好きな食べ物	もみじまんじゅう、胡麻きな粉を牛乳でといたもの
得意スポーツ	ラクロス
大切なもの	ピーターラビットのティーセット
嫌いなもの	バッタ
声優	池澤 春菜

カラーバリエーション


ストライカー呼び出し


投げはずし動作


受け身


ガード弾き


ワイヤーやられ


各種移動


気絶タイプやられ


緊急回避


時間切れ負け


立ちガード


登場シーン


挑発


しゃがみガード


勝利ポーズ


麻宮アテナ

PSYCHO SOLDIER TEAM

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃



空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 ビットスルー ←or→+C



投げ技 サイキックスルー ←or→+D



投げ技 サイキックシュート 空中・近距離で↑以外+CorD



特殊技 連還腿 →+B



特殊技 フェニックスボム 空中で↓+BorD



●地上通常攻撃

遠距離立ちCとしゃがみC、Dがけん制技に使える。しゃがみCとDはキャンセルしてサイコボールを出すのもいい。C+Dは出るのが遅いものの、判定は強い。

●空中通常攻撃

ジャンプC+Dは横から下方向にかけて攻撃判定があるので使いやすい。ジャンプの軌道が緩やかなため、地上連続技につなげにくいアテナだが、連続技を狙うのならジャンプDがオススメ。なお、ジャンプBを昇りで出せば中段攻撃になるが、ダメージは小さい。

●特殊技

→+Bは2ヒットする蹴りを放つ。2段目をキャンセル可能で、主に画面端での連続技に使っていく。空中↓+BorDはお尻で攻撃する中段判定の技で、当たり判定が強いため、相手の攻撃とかち合っても一方的に競り勝てることが多い。しかし、ガードされたときは大きく後方に跳ね返ってしまうので、相手の反撃を受けてしまう。

ストライカー フェニックスアロー '95



画面上空からエフェクト無しのフェニックスアローで出現。ヒット時はワイヤーダメージ発生技の蹴りを出すので、追撃を入れることができる。ガードされると蹴りを出さず、着地後一定時間で帰ってしまう。フェニックスアローの当たり方次第では、その後の蹴りが当たらないことがある。

サイコソルジャーチーム

麻宮 アテナ

ATHENA ASAMIYA

PSYCHO SOLDIER TEAM

必殺技 サイコボールアタック
↓↙←+AorC



必殺技 サイコソード
→↓↘+AorC（空中可）



必殺技 サイコリフレクター
↓↙←+B



必殺技 νサイコリフレクター
↓↙←+D



必殺技 サイキックテレポート
↓↘→+BorD



必殺技 フェニックスアロー
空中で↓↙←+BorD



超必殺技 シャイニングクリスタルビット
→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC（空中可）



超必殺技 クリスタルシュート
シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC



超必殺技 フェニックスファングアロー
空中で↓↘→↓↘→+BorD



●サイコボールアタック

丸い大きな気弾を放つ。弱強で速度と威力が違い、強は弾速が速く、威力が高くなっている。技後のスキが大きめなので、跳び込まれてしまうと危険な技だ。

●サイコソード

上昇しながらソードに見立てたサイコパワーで攻撃する。一見対空技として使用できそうだが、引き付けて出すとつぶされてしまうので信頼できない。スーパーキャンセル対応技となっている。

●サイコリフレクター

目の前にバリアを張る技。飛び道具を跳ね返すことができる。ヒットさせた後は、相手が追撃可能な吹き飛びになるので、画面端ならサイコソードやシャイニングクリスタルビットが連続技になる。

●νサイコリフレクター

サイコリフレクターよりも大きいバリアを張るが、発生がかなり遅くなっている。こちらも飛び道具を跳ね返す性質があるが、出が遅いため使いにくい。

●サイキックテレポート

残像を残しつつ高速で移動する技。弱強の違いは移動距離で、強の方が長い。移動中は無敵では無いので、相手の反応次第では反撃を受けてしまう。

●フェニックスアロー

空中から回転しつつ急降下攻撃を行なう突進技。スーパーキャンセル対応技。弱は急角度で、強は緩やかな角度で降下する。強で出すと最後に蹴りによる追加攻撃があるので、ヒット時の威力は高いが、ガードされると大きなスキが生じてしまう。弱もガードされた場合若干アテナ不利になるが、反撃は受けにくい。

●シャイニングクリスタルビット

アテナの周囲を超能力で発生させた球が回転する。技の出始めに無敵があるので、対空技として信頼できる。当て方によっては、複数回ヒットするようになっている。空中で出すこともでき、空中で出した方が複数回ヒットさせやすい。MAX版はアテナがオーラを身にまとうようになっており、相手がオーラに触れると大きく吹っ飛ぶ。MAX版の周囲の球は、最高でも2ヒットしかしない。なお、ノーマル版、MAX版共にABCD同時押しで技を停止することが可能。

MAX超必殺技 シャイニングクリスタルビット
→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC同時押し（空中可）



MAX超必殺技 クリスタルシュート
MAX版シャイニングクリスタルビット中に↓↙←＋AorC



MAX超必殺技 サイキック9
→↘↓↙←→＋AC同時押し・A・B・C・A・B・C・D



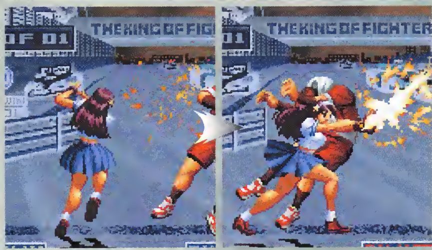
フィニッシュ（ファイヤーソード） →↘↓↙←＋BorD



フィニッシュ（サイコソード） →↓↘＋AorC



フィニッシュ（セーラー） ↓↘→＋AorC



麻宮アテナ
ATHENA
PSYCHO SOLDIER TEAM
サイコソルジャーチーム

●クリスタルシュート

シャイニングクリスタルビットの派生技。周囲を回転していた球を、頭上にかかげた指先に集めて飛び道具として放つ。ボタンを押し続けることで打ち出すタイミングを調節可能。弱で出すと直線的に飛び、強で出すと一定距離進んだ後斜め上に上昇していく。

●フェニックスファングアロー

フェニックスアローを強化した技で、空中から回転しつつ何度も突撃する。当たり方によっては、途中からガードされてしまうので注意。ガードされるとスキがあるが、かなりの体力をケズることができる。

●サイキック9

歴代の衣装に着替えながら攻撃を繰り出す。衣装は『2001』から『'94』へと徐々に古くなっていく。無敵時間は無いので、割り込みや起き上がりには使えないが、密着での弱攻撃2発や強攻撃から連続技にすることができる。アテナは強力な連続技がほかに無いので、貴重なダメージ源となるだろう。

●フィニッシュ（ファイヤーソード）

サイキック9のフィニッシュ技の一つで、鎧をまといながらファイヤーソードで攻撃をする。フィニッシュ技の中で最も威力が高いが、この技だけ追撃をすることができないので、最終的なダメージはほかの二つに比べ劣ってしまう。

●フィニッシュ（サイコソード）

水着に着替えてサイコソードを繰り出す。サイコソード終了後は相手がアテナの目の前に落下してので、そこに追撃ができるようになっている。追撃には強サイコソードや、シャイニングクリスタルビットを使うといい。技の威力や追撃ができること、追撃のしやすさなどを考えると、この技が実戦では一番使いやすいだろう。

●フィニッシュ（セーラー）

セーラー服に身を包んだ状態で、両手を突き出し相手を吹き飛ばす。ワイヤーダメージ発生技となっているので、追撃を狙うことができる。フィニッシュ技の中で最も威力が小さく、サイコソードよりも追撃タイミングが難しいが、うまくシャイニングクリスタルビットをヒットさせれば大ダメージを与えられる。

椎 拳崇
SIE KENSOU

超能力の復活により、超球弾で相手を跳ばせて龍顎砕で落とす王道パターンが可能になった。受けが強いキャラだけに、相手のガードをどうやって崩すかがポイントだ。



PROFILE

キャラ名	椎 拳崇
格闘スタイル	超能力+中国拳法
誕生日	9月23日
年齢	19歳
出身地	中国
血液型	B
身長	172cm
体重	61kg
趣味	漫画鑑賞
好きな食べ物	肉まん
得意スポーツ	サッカー
大切なもの	ファンから貰ったぬいぐるみ
嫌いなもの	修行
声優	や乃 えいじ

カラーバリエーション


ストライカー呼び出し


投げはずし動作

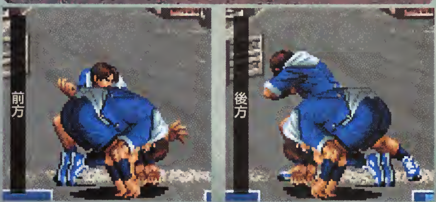

受け身


ガード弾き


ワイヤーやられ


各種移動


気絶タイプやられ


緊急回避


時間切れ負け


立ちガード


登場シーン


挑発


しゃがみガード


勝利ポーズ






椎拳崇

SIE KENSOU

投げ技 寸打 ←or→+C



投げ技 巴投げ ←or→+D



特殊技 虎撲手 →+A



特殊技 後旋腿 →+B



PSYCHO SOLDIER TEAM

サイコソルジャーチーム

●地上通常技

ジャンプ防止は遠距離の立ちBと立ちD。前者は技の振りが早く、後者はダメージが高い。相手の行動が読めたなら後者を狙おう。また、リーチの長いしゃがみDも中間距離では活躍する。近距離で使うのは近距離立ちDかしゃがみB。前者は直接、後者はしゃがみAにつないでから、キャンセルで龍連牙　地龍や仙気発頸を狙っていきたい。

●空中通常技

空対空には早めのジャンプC＋Dが、地上技につなぎたいなら十分引き付けてからのジャンプCが有効。ジャンプCとDは、難しいがめくることもできる。

●特殊技

→＋Aはリーチのある中段攻撃。本作では発生が若干早くなったので、下段のしゃがみDが届く間合いで、逆の選択肢として出すのが有効だ。→＋Bはジャンプ防止の狙いも兼ねつつ使って、時には龍爪撃でキャンセルしていこう。

ストライカー 箭疾歩



後方画面上部から登場し、着地後に箭疾歩を出す。登場から攻撃するまでがなかなか早く、ヒット後は相手が吹き飛ぶので、追い打ちが可能だ。ヒットした場合、ケンスウは自信ありげに肉まんを食べてから退散する。ヒットしなかった場合は挑発するのだが、空振り時に限りこの挑発にも攻撃判定があり、当たるとワイヤーダメージが発生して追撃が可能となる。

必殺技 **超球弾（ちょうきゅうだん）**
↓↙←＋AorC



必殺技 **龍爪撃**
空中で↓↙←＋AorC



必殺技 **龍連牙　地龍**
←↙↓↘→＋A



必殺技 **龍連牙　天龍**
←↙↓↘→＋C



必殺技 **龍顎砕**
←↓↙＋BorD



必殺技 **穿弓腿**
↓↘→＋BorD



●超球弾

両手を左右に広げながら、超能力で気弾を放つ飛び道具。弱と強の違いは飛び道具の速さで、弱は非常に遅く、強は速い。また、飛び道具を放つ瞬間、一瞬だけ姿勢が低くなるので、対空として機能する場合がある。超球弾で相手のジャンプを誘い、龍顎砕で迎撃するのが、ケンスウの基本戦法の内の一つ。

●龍爪撃

空中から斜め下に手を突き出し、急降下して相手を襲う空中必殺技。弱は手前に、強は遠くに急降下する。弱、強共にガードされても、当て方によってほぼ五分の状態になるので、間合いを見極めながら使っていこう。龍爪撃の最後の攻撃が、相手の足元に当たるようにすることが重要なポイントだ。残念ながら中段攻撃ではないので、相手はしゃがみガードすることが可能。特殊技の➡＋Bの後にも使っていこう。

●龍連牙　地龍

軽くジャンプしながら肘、膝、跳び回し蹴りを繰り出す突進技。けん制やジャンプ防止として機能するが、硬直が長いのでガードされると反撃は必至。しゃがみB→しゃがみAのヒット確認から出して連続技にするか、ストライカーでスキをフォローしながら使おう。

●龍連牙　天龍

斜め前に上昇しながら肘、膝、跳び蹴りを繰り出す技。無敵時間は無いので、対空としては機能しにくい。相手を浮かせた後の追撃に使うのが基本だ。

●龍顎砕

逆立ちしながら両足を広げ、上昇しつつ攻撃する対空系必殺技。弱は上昇する高さが低いのでスキが小さく、強は高く跳び上がるので画面上部までカバーしてくれる。弱、強共に3段技で、出始めから2段目の攻撃判定が出る直前まで無敵となっている。ただし、強は地上ヒット時にダウンを奪えるのが3段目のみ。間合いが遠いと3段目が当たらず反撃必至なので、対空としてのみ使おう。逆に弱は1～2段目でダウンを奪えるので、地上での割り込み技として効果を発揮する。ただし間合いが遠すぎると3段目しか届かずにダウンを奪えない場合があるので注意。ちなみに1～2段目はスーパーキャンセルが可能だ。

超必殺技 神龍凄煌裂脚　↓↘→↘↓↙←+B



超必殺技 神龍天舞脚　↓↘→↘↓↙←+D



MAX超必殺技 仙氣発剄（せんきはっけい）　近距離で↓↘→↓↘→＋AC同時押し



椎拳崇
SIE KENSOU
PSYCHO SOLDIER TEAM
サイコソルジャーチーム

●穿弓腿

片手を付き、少し踏み込んで相手を蹴り上げる技。発生後少ししてからガードポイントが付くので、早めに置いておく対空技、中間距離のけん制技として使える。弱は踏み込みが小さい分発生が早く、強はその逆。また、ダメージは弱の方が非常に大きい。どちらもヒット後は追撃できるので忘れずに。相手を画面端に追い詰めてから当てた場合は、追撃として神龍天舞脚が安定して入るので、大ダメージを狙えるのもポイント。

●神龍凄煌裂脚

龍連牙　地龍→強化版龍顎砕という流れで攻撃する技。攻撃判定発生前に上半身の無敵は切れるが、初段が小さくジャンプする跳び蹴りなので、下段技にはかなりの強さを発揮する。また、2段目が中段なので、ガードされても多少の保険にはなる。強攻撃（しゃがみD以外）をキャンセルして出せば連続技になるので、スキの大きい技に対する反撃には、通常技キャンセルからたたき込もう。また、遠距離立ちCは2段技なので、簡単なヒット確認からこの技を決められるぞ。

●神龍天舞脚

こちらは龍連牙　天龍→強化版龍顎砕という流れで攻撃。対空として使えそうに見えるが、攻撃発生のかなり前に無敵時間が切れてしまうので機能しない。穿弓腿ヒット後、やられ判定の残るストライカーの後など、空中の相手に対する追撃技として使おう。ただし、穿弓後は画面端に追い詰めたとき以外ヒット数が安定しないのが難点。

●仙氣発剄

球状の大きな気を相手にぶつける打撃投げ。発生が早いので、弱攻撃からでも連続技になる。また、打撃投げの特性として、通常技キャンセルで入力しておけば、ヒットしたときは連続技に、ガードされたときは出ない。近距離立ちDに仕込んでおくといいだろう。

相手が暗転直後に緊急回避をすると回避されてしまうが、そのタイミングは非常に難しいので、実戦レベルではガードを崩す手段として問題無く使っていけるだろう。ただし、無敵時間は短く、攻撃判定発生と同時に切れてしまうため、起き上がりや割り込みには使いにくい。

鎮 元斎
CHIN GENTSAI

酒への依存度がさらに強まり、呑めば呑むほど強くなるといった表現がピッタリ。その半面、呑まないと強さも半減するという弱点も持ち合わせたテクニカルなキャラだ。



Profile

キャラ名	鎮 元斎
格闘スタイル	中国拳法（主に酔拳）
誕生日	4月27日
年齢	89歳
出身地	中国
血液型	A
身長	164cm
体重	53kg
趣味	麻雀、昼寝
好きな食べ物	サーモンレモン、レタスチャーハン、他
得意スポーツ	散歩・ヨーヨー
大切なもの	酒
嫌いなもの	パンダ
声優	西村 寿一

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



時間切れ負け



各種移動



緊急回避



ガード



挑発



登場シーン



勝利ポーズ



鎮 元斎 CHIN GENTSAI PSYCHO SOLDIER TEAM

サイコソルジャーチーム

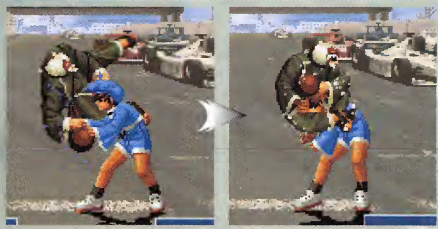
	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技　強飲酒　←or→+C



投げ技　逆脚投げ　←or→+D



特殊技　酔歩瓢箪襲　→+A



●地上通常技

リーチの短い技が多いので、使う技を厳選して闘いたい。遠距離立ちCは、けん制の要。これを空キャンセルして、瓢箪撃につなぐのが基本だ。しかし、ワンパターンになりがちなので、遠距離立ちAから連係させるなどの工夫をしたい。対空にはしゃがみCを使っていく。判定が強い上に姿勢が低いので、相手の跳び込みを落としやすい。これに望月酔を仕込んでおこう。また、ダッシュからのしゃがみDも効果的だ。

●空中通常技

軌道が緩やかなため、ジャンプは極力避けたいところ。もし使うのなら、斜めジャンプCやジャンプC＋Dを使おう。小ジャンプCは単発なので注意が必要だ。

●特殊技

→＋Aは中段攻撃で、必殺技および超必殺技でキャンセルが可能。ガード崩しの手段として用いたい。

●投げ技

C投げは受け身不能なので、こちらを使っていこう。

ストライカー　回転瓢箪撃



画面端から登場し、画面の中央まで移動して、瓢箪を一回転させる。この瓢箪がヒットすると、相手は真上に吹き飛ぶ。この間は追撃可能な状態になっているぞ。瓢箪の攻撃判定が少々特殊で、出始めの部分は上段、瓢箪が足元の近くにあるときは下段判定となっている。攻撃するまでに時間があるので、これを活かした連係を組んでいきたい。

鎮 元斎

必殺技 瓢箪撃 ↓↙←+AorC



必殺技 望月酔 ↓↓+BorD



必殺技 龍蛇反跚 望月酔中に↑+B



必殺技 鯉魚反跚 望月酔中に↑+D



必殺技 酔杯靠 ↓↘→+AorC



必殺技 回転的空突拳 酔杯靠使用後に←↙↓↘→+BorD



必殺技 柳燐蓬莱 酔杯靠使用後に→↓↘+AorC



必殺技 噴炎口 酔杯靠使用後に↓↘→+AorC



●瓢単撃

瓢箪を投げ付ける飛び道具。ひもが付いているため射程は中距離までとやや短い。弱と強の違いは攻撃回数で、弱は1回、強は一度投げた後に反対側の瓢箪を投げ付ける2段攻撃となっている。なお、強の2発目がヒットしたときはダウンを奪えるぞ。

主な使い方はけん制で、遠距離立ちCからキャンセルして出していくのが有効。中間距離での基本戦法だ。ただし、強はスキが大きいのであまり使う必要はない。

●望月酔

寝転がる技。この状態から二つの派生技を出すことができる。また、寝転んでいるため、上段攻撃や打点の高い足払いなどをかわせるという性質もある。

レバーの左右で移動ができ、一定時間経過するか、ABCD同時押しで寝ている状態を解除できるぞ。

●龍蛇反跚

望月酔で寝転んだ状態から出せる派生技で、突然飛び上がり、放物線を描いて突進攻撃をする。下段攻撃を避けつつ攻撃ができ、奇襲効果も高い。だが、ガードされたときのスキが大きいので、使用は控えよう。

●鯉魚反跚

望月酔からの派生技で、反転しつつ蹴りを繰り出す打撃技。判定が上方向に強く、対空技として使っていける。後ろに下がりながら攻撃を出すので、ガードされても反撃を受けにくい。また、画面端で回転的空突拳をヒットさせた後の連続技にも使えるぞ。

●酔杯靠

瓢箪に入った酒を飲む技。本作での主力といえるこの技は、使った状態（以下、酒飲み状態）になると四つの必殺技を出すことが可能となる。酒飲み状態中に再度酔杯靠を出すことはできず、酒飲み状態専用の必殺技を出すと解除されるぞ。酒飲み状態でないと戦術に大きく影響が出るので、使える状況を見極めたい。

なお、出始めに一瞬だけ無敵時間があり（すぐに切れてしまうが）、さらに酒を飲む動作の直前～酒を飲み終わった後も無敵になっている。ただし、酒を飲む直前は無防備で、そのタイミングでつぶされると酒飲み状態にはならないので注意（酒を飲む動作の後につぶされた場合は酒飲み状態となる）。

必殺技 轟炎招来・改

酔杯靠使用後に→↓↘+BorD



超必殺技 轟欄炎炮

↓↘→↓↘→+AorC



超必殺技 轟炎招来

↓↘→↘↓↙←+AorC



MAX超必殺技 轟欄炎炮

↓↘→↓↘→+AC同時押し



●**回転的空突拳**

酒飲み状態専用の技。転がりつつ接近し、拳を突き上げる。前転中は姿勢が低くなっており、打点の高い攻撃や、飛び道具などの下をくぐりつつ攻撃できる。さらに、必殺技（酒飲み状態専用の技以外）でのキャンセルやスーパーキャンセルが可能。技後は望月酔につなげるのが基本。ガードされてもリスクは小さいぞ。

●**柳燐蓬莱**

これも飲み状態専用の技、回転しながら跳び上がる突進技だ。弱と強では性質が大きく異なり、弱は無敵時間こそ無いものの、発生が早く攻撃判定も強いので、対空技としてに使用できる。強は長い無敵時間を持つが、それ以上に発生が遅い。無敵時間を活かして割り込みに使っていこう。弱強共に、ヒット後は確実に酔杯靠を出せるのが利点。ただし、ガードされるとスキは甚大だ。なお、1段目はスーパーキャンセルが可能。

●**噴炎口**

口から火を吹く技で、飲み状態専用。弱と強では攻撃回数が異なり、弱は1回、強は2回炎を吹く。一見対空技に見えるが、横方向にも強いので、対突進技として使っていける。また、強は1回目と2回目の間隔が長く、接近しようとした相手に当たりやすいぞ。

●**轟炎招来・改**

炎をまといつつ突進する技。飲み状態専用。弱は最後の1段にガード弾き誘発効果があり、強はヒット数が多いといった違いがある。また。弱は最後の1段、強は最初の1～5段目に、スーパーキャンセルが可能だ。弱の場合、これを使えばガード不能連係が狙えるぞ。

●**轟欄炎炮**

口から中間距離まで届く火炎を放射する技。弱は上方向、強は横に向かって放ち、MAX版は炎が上下に乱れて飛んでいくぞ。攻撃範囲が広く、攻撃発生の直前まで無敵時間があるので、割り込みに使える。連続技や前述のガード不能連係にも組み込んでいこう。

●**轟炎招来**

炎をまとった突進技で、飛び道具を相殺する判定を持つ。強の方がヒット数が多い。弱攻撃から連続技になるが、その状況はまず訪れない上に、ガードされた場合は手痛い反撃を受ける。使う必要は無いだろう。

包
BAO

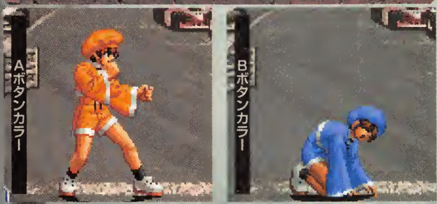
主軸だった飛び道具のサイコボールの劇的な変化のため、近距離戦を余儀無くされた本作のパオ。各種キャンセルのかかる特殊技&必殺技を駆使して、トリッキーに闘おう。



PROFILE

キャラ名	包（パオ）
格闘スタイル	超能力
誕生日	7月18日
年齢	12歳
出身地	不明（中国らしい？）
血液型	不明（調べていない）
身長	153cm
体重	40Kg
趣味	家庭用ゲーム、ネットゲーム
好きな食べ物	ホットミルク（砂糖ぬき）
得意スポーツ	フィッシング（川釣り）
大切なもの	B級ゲーム、家庭用ハード
嫌いなもの	大作RPG
声優	中野 加奈子

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



気絶タイプやられ



各種移動



時間切れ負け



緊急回避



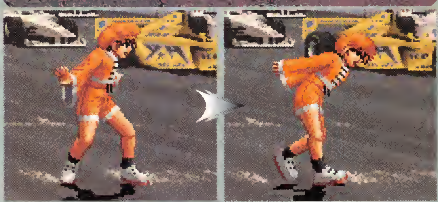
ガード



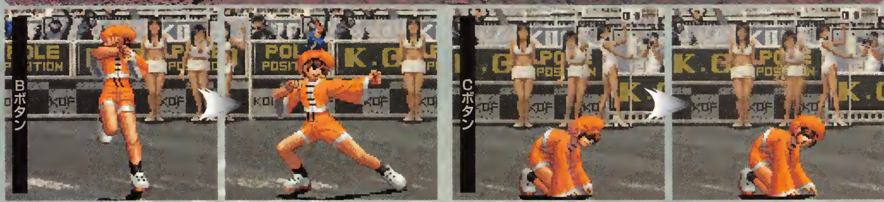
挑発



登場シーン

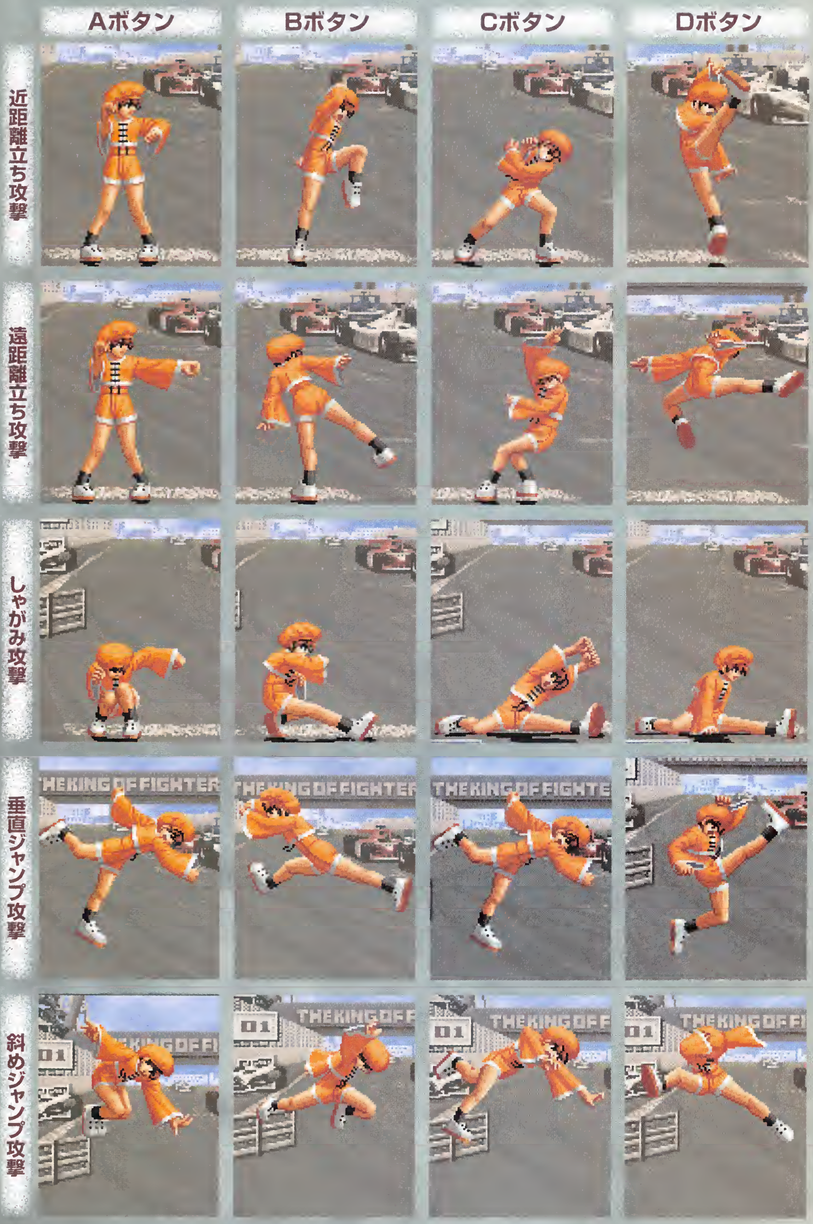


勝利ポーズ



BAO 包

PSYCHO SOLDIER TEAM サイコソルジャーチーム





●特殊技

本作から新たに加わった⬇+Dは、前方に倒れ込みながら攻撃する2段技。2段目はリーチが長く下段判定で、姿勢が低いため相手の攻撃をかわしつつ当てやすい優秀な技だ。硬直が短いため、至近距離で使っても反撃を受けない点もポイントが高い。

↘+Bは前方に大きく宙返りしながら蹴りを繰り出す技。発生は遅いが、中段判定で硬直も短く、空中の特殊技&必殺技でキャンセルが可能。攻撃の起点としても使えそうだ。また、判定の強い空中⬇+Aも空中必殺技でのみキャンセルできるぞ。

↘+Dは下段判定の下段蹴り。ヒットさせてもダウンを奪うことはできないが、強攻撃から連続ヒットし、キャンセルも可能。また、ダウン中の相手にも当たる特性を持っている。投げの後や受け身の取れないストライカーの後など、状況を把握してしっかり追い打ちしよう。また、連続技のつなぎとして使える➡+Aや発生の早い中段の➡+Bも優秀な技。忘れずに使おう。

ストライカー サイコボールアタック・ライズ



ストライカーパオは、側転しながら画面上方から登場し、サイコボールクラッシュ　ライズのような動作で地面をたたく下段攻撃。登場した瞬間に相手の位置をサーチするので、その後、相手が移動すると攻撃場所とズレることが多い。発生の遅さを利用して、プレイヤーのジャンプ攻撃とストライカーの下段攻撃を重ねられれば理想的だ。ダメージは少しだがある。

必殺技 サイコボールアタック　↓↘→+A



必殺技 サイコボールクラッシュ　エアバウンド　空中で↓↘→+BorD



必殺技 サイコボールクラッシュ　エアフロント　空中で↓↙←+AorC



必殺技 サイコボールクラッシュ　フロント　↓↙←+AorC



必殺技 サイコボールクラッシュ　ライズ　↓↘→+C



●サイコボールアタック

両手を前に突き出し、超能力で小さい光の玉を飛ばす飛び道具。射程が短く画面の3分の1くらいしか飛ばないが、撃った後の硬直は短い。飛び道具自体の判定が小さく跳び越されやすいので、けん制でなく相手を固める手段として使っていこう。

●サイコボールクラッシュ　エアバウンド

パオ自身が丸まり、弾むボールのような軌道を描いて突進していく必殺技。ヒット、ガード、空振りに関係無く、バウンドした瞬間に特殊技や必殺技でキャンセルできるので（超必殺技を出した場合はスーパーキャンセル扱いになる）、奇襲だけでなくトリッキーな移動手段としても使える。また、相手の後頭部付近に当てることで、めくりを狙うこともできる。前述したバウンド中のキャンセルのおかげでリスクは小さいので、使用頻度を高くしてもいいだろう。

●サイコボールクラッシュ　エアフロント

パオ自身が丸くなって、緩やかな下降線を描きながら一定距離まで突進していく空中必殺技。低い打点で当てれば、ガードされてもほとんど反撃を受けない。バックステップ中にも出すことができ、その場合は必ず低めの打点で当てられるので覚えておこう。また、本作では一部の特殊技や必殺技を空中必殺技でキャンセルできるので、さまざまな連係に組み込めるぞ。

なお、サイコボールクラッシュ　ライズと組み合わせれば、高威力な連続技を作ることができる。

●サイコボールクラッシュ　フロント

パオ自身が丸まって前方に突進していく必殺技。弱は発生が早く、若干飛距離が長い。また、当たらなかったときの硬直も長い。強は硬直が弱よりも短いので、画面端なら当たり方によっては追撃を狙うことができる。ただし、ガードされた場合はどちらも大きなスキができてしまうので、反撃は覚悟しよう。

なお、若干の発生の違いで、弱は連続技に組み込めるが、強は組み込めない点に注意。また、スーパーキャンセルが可能で、サイコボールクラッシュ　SPが連続技になる。ただし、このときはサイコボールクラッシュ　SPが1ヒットしかしないので、パワーゲージを2本消費するわりにダメージが小さいのが残念だ。

必殺技 サイコボールクラッシュ　リフレクト　↓↙←+BorD



必殺技 サイコボールクラッシュ　バウンド　↓↘→+BorD



超必殺技 サイコボールクラッシュ　SP　↓↙←↓↙←+BorD



MAX超必殺技 サイコボールアタックⅢ　→←↙↓↘→+AC同時押し



●サイコボールクラッシュ　ライズ

丸くなったパオが地面にぶつかり、その反動を利用して垂直に上昇していく突進技。地面にぶつかった後は一定時間無敵なので、高いジャンプへの対空技として使える。ただし、技を出した瞬間は無敵時間が無いので、起き上がりや割り込みには使えない。また、上昇中に空中必殺技でキャンセルが可能なので、サイコボールクラッシュ　エアバウンドでキャンセルすれば、けん制技として中間距離でも使っていける。ちなみに、1段目のみスーパーキャンセル可能だ。

●サイコボールクラッシュ　リフレクト

飛び道具を跳ね返す光をまといながら突進していく技。弱、強共に移動距離は画面の2／3程度。弱は若干攻撃発生が早く、連続技に組み込むことが可能。硬直は大差ないので、おもに弱を使っていこう。

●サイコボールクラッシュ　バウンド

丸まったパオが地面で一度跳ね返り、バウンドして放物線を描きながら跳んでいく技。1画面半くらい移動する。当たらなかった場合のスキが大きく、たとえ当たった場合でも、受け身からの反撃を受ける場合がある。長い移動距離を利用して、画面端からの脱出用として使うのがベストか？　また、ヒット時に限り、バウンドした瞬間をスーパーキャンセルできる。

●サイコボールクラッシュ　SP

超能力を一気に開放し、バリア状の球体をパオの周りに作り出す超必殺技。無敵時間があるので、割り込みや対空など利用価値は非常に高い。ただし、ガードされた場合は反撃を覚悟しよう。また、2段技だが空中の相手にヒットさせた場合は1ヒットしかせず（カウンターヒット時は除く）、ダメージが落ちてしまう。

●サイコボールアタックⅢ

大きくのけぞり、その反動を利用して両手から光の玉を放出する。その後、光の玉はゆっくり飛んでいき、ボタンを離したところで爆発する。15ヒットの多段技で、ヒット後は地上で追い打ちができる。ただ、弾速が非常に遅いので使い方が難しく、画面端でC投げを決めた後、相手の起き上がりに重ねるなど工夫が必要だ。この技をガードさせた後は、→+Bとしゃがみ Dで二択を迫ろう。

キム・カッファン
KIM KAPHWAN

簡単に出せる対空技と、お手軽で威力の高い連続技を持つキムは、スタンダードで扱いやすく初心者にもオススメ。もちろんテクニカルな動きもできるので退屈しないぞ。



カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



ガード弾き



ワイヤーやられ



各種移動



気絶タイプやられ



緊急回避



時間切れ負け



立ちガード



登場シーン



しゃがみガード



PROFILE

キャラ名	キム・カッファン
格闘スタイル	テコンドー
誕生日	12月21日
年齢	30歳
出身地	韓国
血液型	A
身長	176cm
体重	78kg
趣味	カラオケ
好きな食べ物	焼肉
得意スポーツ	体操
大切なもの	妻・二人の子供
嫌いなもの	悪
声優	橋本 さとし

挑発



勝利ポーズ



◎キム・カッファン◎

KIM KAPHWAN

KOREA TEAM

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃　空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 首極め落とし ←or→+C



投げ技 殺脚投げ ←or→+D



特殊技 空連撃 →+A　特殊技 ねりチャギ →+B



●地上通常技

遠距離立ちAは発生が早く、リーチも長いのでけん制に使っていこう。ジャンプ防止には上方向に強い遠距離立ちDが役立つ。しゃがみDはリーチが長く、使いやすい。相手のけん制技をくぐる感じで出そう。しゃがみBからはしゃがみAにつなげば連続技を狙える。

●空中地上技

ジャンプDは発生が早く、リーチもそれなりにあるので、地上の相手に跳び込む際に使っていこう。垂直ジャンプCは発生がかなり早く、判定が非常に強い。相手のジャンプを見てからこれで落とすという芸当も可能だ。ただし、技の持続時間は短めなので注意。

●特殊技

→+Aは発生が早く、弱攻撃から連続技になる。2段目にキャンセルがかかるので、鳳凰脚へつなごう。中間距離で突然出すのも非常に有効だ。しかも技後のスキが小さく、反撃を受けにくい。→+Bはしゃがみガード不能技。ジャンプ攻撃から直接出していこう。

ストライカー 飛昇脚



画面後方からジャンプで出現し、飛翔脚のようなモーションで攻撃した後に相手を蹴り上げる。基本的に画面中央付近を攻撃するが、わずかに相手をサーチしてくれる。呼び出し動作の無敵時間を利用して、対空や割り込みに使うのがいいだろう。ヒット時は相手を垂直に浮かせる効果があり、さまざまな追撃が可能だ。

◎キム・カッファン◎

KIM KAPHWAN

KOREA TEAM

必殺技 飛翔脚

空中で↓↘→+BorD



必殺技 半月斬

↓↙←+BorD



必殺技 覇気脚

↓↓+BorD



必殺技 ダブルデチャギ

覇気脚(弱のみ)中に→↓↘+BorD



必殺技 飛燕斬／追加攻撃

↓タメ↑+BorD　強飛燕斬中に↓+D



超必殺技 鳳凰脚

↓↙←↙→+BorD(空中可)



●飛翔脚

空中で一瞬停止した後、多段の蹴りを繰り出しながら降下する技。弱は降下角度が鋭く、スキは小さめ。一方の強は降下角度が緩く、スキは大きめ。

スキの小さい弱は、相手を跳び越える瞬間に逆方向へ入力して出せば、めくりを狙うことができる(ヒット時は近距離立ちCにつながる)。当てやすい強は、ジャンプC+Dからキャンセルで出して、パワーゲージため兼ケズリに使うといい。ジャンプ直後に出してパワーゲージをためる使い方も有効だ。

また、空中の相手にヒットした場合は相手のやられ判定が残っている。画面端など状況によっては、飛燕斬などで追撃ができることを覚えておくといい。

●半月斬

弧を描きながら突進する開脚蹴り。ヒット時はダウンを奪うことができる。弱は発生が早いので弱攻撃キャンセルから、強は強攻撃キャンセルから組み込むことができる。また、空中ヒット時は相手のやられ判定が残るので、画面端なら追い打ちができる。

●覇気脚

その場で下段判定の蹴りを繰り出す技。弱は発生が早く、弱攻撃からの連続技に使える。この技は鳳凰脚でのみスーパーキャンセルをかけることができる特徴がある。さらに、エントリーキャラが3人以下の場合のみ、パワーゲージが1本以下のときに鳳凰脚のコマンドを入力すると、覇気脚のスキを軽減できる。このとき、鳳凰脚のコマンドをMAX版のもの(BD同時押し)にすると、パワーゲージが2本あるときでも覇気脚キャンセルを使うことができるぞ。

一方、強の覇気脚はヒット時に受け身不能のダウンを奪うことができるほか、ダウン中の相手に追撃できる効果がある。MAX版の鳳凰脚ヒット後に狙ってみよう。空中の相手に追撃判定が残っていなくてもヒットさせることができるという特徴もある。画面端でジャンプC+Dやノーマル版鳳凰脚をヒットさせた後が狙いどころだ。確定で決まるので見逃さないようにしたい。起き上がるのが遅い相手に対しては、ダウン状態への追い打ち技として、再度強の覇気脚を決めることもできるので、色々試してみよう。

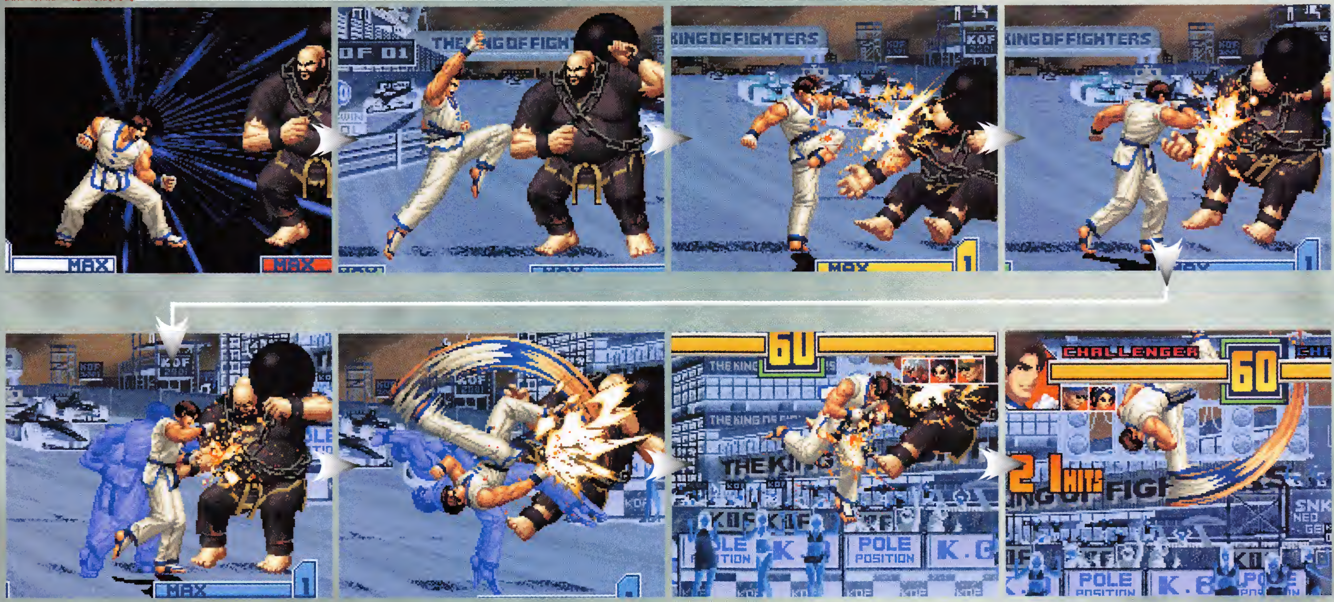
超必殺技 鳳凰天舞脚（ほうおうてんぶきゃく） 空中で↓↘→↓↘→+BorD



超必殺技 鳳凰飛天脚 ↓↘→↓↘→+BorD



MAX超必殺技 鳳凰脚 ↓↙←↙→+BD同時押し（空中可）



◎キム・カッファン◎ KIM KAPHWAN

KOREA TEAM 韓国チーム

●ダブルデチャギ

弱覇気脚をキャンセルして出せる派生技。基本的に連続ヒットするが、バオやチョイなどの小さいキャラのしゃがみ状態には当たらないので注意したい。また、2段目にスーパーキャンセルをかけることができ、鳳凰脚、鳳凰天舞脚が連続ヒットする。

●飛燕斬

キムの守りの要となる、おなじみのバック宙蹴り。弱は1ヒット技で、根元ヒットでダウンを奪える。発生まで全身無敵で、攻撃発生と同時に下半身の無敵が切れる。対空技として使っていくのが有効な使い道といえる。強は攻撃判定発生と同時に無敵が切れてしまうため、起き上がりや割り込みには向いていない。追加攻撃まで決めると相手は受け身不能ダウンになるので、画面端なら強覇気脚で追い打ちできる。

●鳳凰脚

乱舞系の超必殺技。ガードされるとケズリダメージが無い上、大きなスキが生じてしまう。信頼できるほどの無敵時間も無いので、おもに連続技として使用していく。弱、強、MAX版共に発生は同じだ。

●鳳凰天舞脚

空中で停止した後、オーバーヘッドキックを放つ技で、ヒット時は相手を巻き込む。攻撃発生が早いのでジャンプAからキャンセルして連続技にすることができる。飛び道具を跳び越えたはいいが、地上連続技を狙うには厳しい……といった状況で使うのが効果的だろう。気になるダメージは、鳳凰脚と同じだ。

●鳳凰飛天脚

上方向に回し蹴りを放つ技。リーチは短いが、攻撃発生が早いので、弱攻撃からの連続技に組み込んでいける。ヒット後はやられ判定を残したまま相手を垂直に打ち上げ、そこに鳳凰脚などで追い打ちができる。無敵時間は攻撃判定発生と同時に切れるので、起き上がりや割り込みには向いていないといえる。

普段の立ち回りで使うなら、上方向に攻撃判定が発生することを利用し、相打ち覚悟で対空技として使っていくのがいい。相打ちになってもこちらがダウンしなければ、追撃が可能だ。

チャン・コーハン
CHANG KOEHAN

まずはジャンプC+D。チャンの王道に変化はなく、今年も大暴れできる。また、コマンド系になった必殺技群は使いやすさと使いにくさが同居しているので要チェックだ！



PROFILE

キャラ名	チャン・コーハン
格闘スタイル	テコンドー+パワー攻撃
誕生日	10月21日
年齢	39歳
出身地	韓国
血液型	B
身長	227cm
体重	303kg
趣味	ものを破壊すること
好きな食べ物	牛の丸焼き
得意スポーツ	卓球
大切なもの	鉄球
嫌いなもの	ムカデ
声優	有田 洋之

カラーバリエーション


ストライカー呼び出し


投げはずし動作


受け身


ガード弾き


ワイヤーやられ


各種移動


気絶タイプやられ


緊急回避


時間切れ負け


立ちガード


登場シーン


しゃがみガード


挑発


勝利ポーズ


	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃



空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 破顔撃 ←or→+C



投げ技 鎖締め ←or→+D



特殊技 ひき逃げ ↙+A



●地上通常技

全体的に技の振りが大きいので、中間距離のけん制で空振りしてもいい技となると、遠距離立ちA以外に思い浮かばない。遠距離立ちA自体はジャンプ防止に強力なので、これだけでもいいだろう。空キャンセルを使うなら、C＋D→鉄球大回転も有効だ。近距離ではは立ちBにキャンセルをかけて鉄球大回転を出すのが主軸。対空用のしゃがみCもうまく使っていきたい。

●空中通常技

チャンの主戦場となる空中では、相変わらずC＋D、Cといった、鉄球を使う技が強力。鉄球部分のやられ判定が小さいので、リーチの先端を当てるようにひたすら振り回していこう。

●特殊技

↙＋Aは姿勢が低くなるので、飛び道具を抜けるのに使いたいところだが、たとえ先端をガードさせたとしても甚大なスキが生まれてしまうので、基本的に忘れた方がいい技になっている。

ストライカー 鉄球大降臨



腹から落下してきて、そのまま地面を2回バウンドしていく。初段の攻撃判定が非常に大きい上にダウン状態にも攻撃できる性能を持つが、特定のキャラ以外は追撃することができないので、基本的に仕切り直し用のストライカーとして使われる。なお、出現位置は固定で、初段は画面端から中央付近をカバーする。

◎チャン・コーハン◎ CHANG KOEHAN

KOREA TEAM

韓国チーム

必殺技 鉄球大回転　→↓↘+AorC



必殺技 鉄球粉砕撃　↓↙←+AorC



必殺技 鉄球太鼓打ち　←↙↓↘→+BorD



必殺技 大破壊投げ　近距離で→↘↓↙←→+AorC



●鉄球大回転

鎖付き鉄球を頭上で回転させる技で、鉄球が前や後ろにきた瞬間に攻撃判定がある。その判定はなかなか強く、空中の相手へのけん制はもちろん、地上の立ち技に対しても打ち勝つことが多いので信頼度が高い。

攻撃発生も早く、弱攻撃から連続技になることも長所だ。この技は4ボタン同時押しで攻撃を中断することができ、ガードされていた場合は鉄球が触れた瞬間に中断するとチャン側が有利に！　ちなみに、弱と強の違いは攻撃回数のみ。強の方が攻撃回数が多い。

●鉄球粉砕撃

鉄球を大きく振りかぶり、一気に前方へ振り出す技。弱と強では攻撃発生とリーチに差がある。弱は攻撃発生が早く、リーチは画面3分の2程度。強のリーチは画面端から逆の端近くまで。この技は単体のダメージが高いものの、攻撃発生が遅いため連続技に組み込むのが難しい。弱を中間距離のけん制に使い、当たったら「ラッキー」程度に考えよう。

なお、強はしばらく待機モーションを取った後に鉄球を振り出す。振り出した後は自分の背後に攻撃判定が発生するので、ジャンプや緊急回避で背後を取られても一応攻撃可能だ。

●鉄球太鼓打ち

鼻をほじりながら、相手の攻撃を受けるとくしゃみで攻撃する当て身系の技。当て身に成功しても2回目まではダメージをほとんど与えられないが、3回目に成功するとかなりの大ダメージを与えるのが面白い。

コマンド入力直後には当て身判定が無く、当て身できる技の高さも顔面〜腹程度と狭くなっている。下段攻撃や上からのジャンプ攻撃は取ることができず、起き上がりの使用には適さないことを覚えておこう。

●大破壊投げ

つかんだ相手を左右の地面に何度もたたき付ける、豪快なコマンド投げ。コマンド完成と同時につかむタイプの投げなので、その存在価値は非常に高い。

威力、投げ間合い共に標準以上の性能を持つので、投げ空振り時のスキの大きさをあまり気にせず、ガード崩しの手段として活用しよう。

超必殺技 **鉄球大圧殺**　↓↘→↓↘→＋AorC



超必殺技 **鉄球大暴走**　↓↘→↘↓↙←＋AorC





MAX超必殺技 **鉄球大圧殺**　↓↘→↓↘→＋AC同時押し



●鉄球大圧殺

斜め上に向かって頭突きで跳び上がる技で、上昇中はもちろん、ボディプレスで下降してくる際にも攻撃判定がある珍しい技。下降中は中段判定だ。

弱と強、MAX版の違いは見た目や攻撃発生、無敵時間などいくつかある。弱とMAX版はその場から跳び上がり、強は少し前進した後に斜め上へ攻撃するようになっている。弱とMAX版の攻撃発生はかなり早く、特にMAX版の攻撃発生の早さはトップクラス。強の前進中には上半身にガードポイントがあることも特徴。無敵時間に関しては、弱とMAX版が攻撃発生後まであるのに対し、強は無敵時間が無い。弱かMAX版を対空に使うといいだろう。

この技は上昇中をヒットさせても下降部分が当たらず、相手に受け身を取られると痛い反撃を受けてしまうことが最大の難点。たとえ中ジャンプなどにカウンターヒットを取ったとしても、下降部分がヒットしないので反撃確定となってしまうのだ。よって、最後の一撃として使う以外は出さない方がよい。

なお、MAX版の下降中には攻撃判定が2回あるが、1段目がしゃがみガード可能、2段目が下段という判定で、ノーマル版との区別がややこしくなっている。

●鉄球大暴走

自らの頭に鉄球を何度も打ち付けて気合いを入れ、そのまま突進していくロック系の乱舞技。弱と強の性能差は無い。ヒット時は無数の打撃をたたき込んだ後に、ランダムで7つのフィニッシュ技のうち一つを繰り出すようになっており、ここで運よく蹴りのフィニッシュ技が出ればワイヤーダメージが発生するぞ。

この技には出かかりに長い無敵時間があるので（攻撃発生と同時に消滅）、起き上がりのリバーサル技としてや、相手の飛び道具を抜けるのに使うことができる。ただし、攻撃発生の遅さは致命的なのでヒットさせにくく、連続技にも組み込めない。

突進技のため、ガードされた場合は必然的に間合いが近距離になるが、硬直中は打撃に対して無敵になっている。投げ技はくらってしまうものの、手痛い反撃は受けにくいだろう。

チョイ・ボンゲ

CHOI BOUNGE

強力なめくりジャンプCでの攻撃は、もはやチョイの王道パターン。そこからの連続技は、新しい超必殺技である新！猿月輪で決まり。クセはあるが使いこなせば強力だぞ。

◎チョイ・ボンゲ



PROFILE

キャラ名	チョイ・ボンゲ
格闘スタイル	テコンドー＋スピード攻撃
誕生日	10月25日
年齢	36歳
出身地	韓国
血液型	B
身長	153cm
体重	44kg
趣味	ものを切り刻むこと
好きな食べ物	カニ
得意スポーツ	新体操
大切なもの	自作のツメ
嫌いなもの	コンニャク
声優	モンスター前塚

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



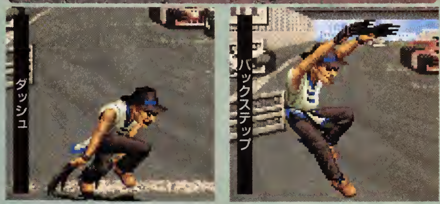
ガード弾き



ワイヤーやられ



各種移動



気絶タイプやられ



緊急回避



時間切れ負け



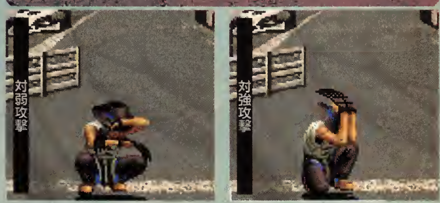
立ちガード



登場シーン



しゃがみガード



挑発



勝利ポーズ



◎チョイ・ボンゲ◎
CHOI BOUNGE
KOREA TEAM





投げ技 頭乗刺し ⬅or➡＋C



投げ技 下血突き ⬅or➡＋D



特殊技 通り魔蹴り ⬅or➡＋B



●地上通常技

遠距離立ちAは中間距離でのけん制に使う。本作では特殊技の➡＋Aが無くなったので、前進しながらチクチク攻めることが可能だ。また、キャンセルが可能なので連続技のつなぎとしても重宝する。近距離ではしゃがみCやしゃがみBが有効。ダメージを重視するならしゃがみC、下段判定を生かしたいならしゃがみBだ。どちらも連続技の起点として活躍するだろう。

●空中通常技

めくり性能が高く頼れるジャンプCは健在。この技でめくりを狙うのはチョイの攻めの王道パターン。これを迎撃しようとジャンプ攻撃を出す相手には、空対空でジャンプDを使おう。

●特殊技

一見中段攻撃に思える特殊技の➡＋Bは、中段ではないものの、ガードorヒット後にチョイが先に動ける優秀な技。しゃがみC→➡＋Bからの鳳凰脚（キャンセル無し）は、ヒット確認を十分狙えるレベルだろう。

ストライカー 通り魔突き



画面後方から走って登場し、相手の後ろに回り込んで、下血突きをする。ヒットした場合、チョイは帽子を取って挨拶してから去っていく。追撃には地上での連続技を入れられるので、タイミングが合えば大きなダメージを取れるが、単発技のためのけぞり中に連続技を決めるのは難しい。なお、ガード方向はチョイに関係なく、プレイヤーとの位置関係から決まる。

韓国チーム

必殺技 竜巻疾風斬
↓タメ↑+AorC



必殺技 飛翔空裂斬
↓タメ↑+BorD



必殺技 旋風飛猿刺突
←タメ→+AorC



必殺技 飛翔脚
空中で↓↘→+BorD



必殺技 悲猿懺
→↓↘+BorD



必殺技 回転飛猿斬
↓↙←+AorC



必殺技 奇襲飛猿突き
回転飛猿斬中にAorC



●竜巻疾風斬

回転しながら上昇し、竜巻を発生させる技。弱はあまり上昇せず、強はほんの少し前進してから竜巻を発生させて、画面上まで上昇する。1段目のみスーパーキャンセルが可能だ。

●飛翔空裂斬

壁に向かってジャンプし、その後三角飛びから両手のツメを前方に突き出して突進する。ジャンプする方向はコマンドの最後の方向で指定でき（↖か↗方向）、ボタンを離した場合には壁に向かってのジャンプだけで終わる。ボタンを押しっぱなしにすれば、弱なら三角跳び後斜め下方向に、強は真横方向に突進していくぞ。突進後は、旋風飛猿刺突と同様に2回まで方向転換が可能だ。低い位置で突進したい場合は、近い方の壁を利用するとうまくいく場合が多い。

●旋風飛猿刺突

両手のツメを前方に突き出して、キリモミしながら突進する技。空中で2回まで、レバーに対応した8方向に方向転換可能だ。空中の相手にヒットした場合、相手のやられ判定が残っているので、方向転換をきっちり制御して3ヒットさせよう。相手の高さによっては、さらに斬！猿月輪なども入るぞ。

●飛翔脚

空中から滑空しつつ多段蹴りを繰り出す。弱は手前に、強は遠くに向かって急降下する。弱、強共に、着地後のスキは同じ。着地寸前までガードさせるように使えば反撃は受けない。また、めくりを狙うことも可能で、その時は滑空角度の鋭い弱をメインに使っていこう。この技も、空中の相手に当たればやられ判定が残るので、高さによっては斬！猿月輪や鳳凰脚などを決められる。しっかりとダメージを稼ごう。

●悲猿懺

バック宙しながら斜め上方45度くらいに向かって蹴りを出すおなじみの技。弱は低く、強は画面上部まで届くくらい高く蹴り上げる。無敵がほとんど無いため、割り込みの技としては不向き。対空技として使うなら、なるべく早めを意識して出そう。

超必殺技 真！超絶竜巻真空斬 →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



超必殺技 斬！猿月輪（ざん えんげつりん） ←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC



MAX超必殺技 鳳凰脚 ↓↘→↘↓↙←+BD同時押し



●回転飛猿斬

小さく身を縮め、コロコロ転がりながら前進する技。非常に姿勢が低いので、高度の高い飛び道具の下を潜れる。弱よりも強の方が転がる距離が長く、ヒットorガードさせると、相手の体を登るように攻撃した後、弱は前方に跳ね、強は後方に跳ねる。また、跳ねている間に飛翔脚を出すこともできる。

●奇襲飛猿突き

回転飛猿斬の転がり中に出せる追加技。小さくジャンプして、両手を前に突き出しながら突進する。強の方がジャンプが大きく飛距離もある。ヒット後相手はダウンするが、めり込むようにガードされると反撃は必至。なるべく先端を当てるように心掛けよう。一応、強なら地を這う飛び道具を跳び越すことが可能だ。

●真！超絶竜巻真空斬

巨大な竜巻を発生させて敵を打ち上げる技。レバー左右である程度移動することができ、最大3ヒットまでお手玉のように敵を打ち上げられる。無敵時間はあるが発生があまりに遅いため、割り込みには使えない。ストライカーの攻撃後の追撃に使うぐらいだろう。

●斬！猿月輪

目にも止まらぬ速度で突進し、ツメで2回引き裂く突進技。攻撃判定はツメで引き裂く部分にしか無いので、間合いによっては当たらないことがある（密着状態など）ことに注意。また、ボタン押しっぱなしでためることができ、最大までためると引き裂く回数が3回に増える。3段目はガード不能だ。

連続技として使うなら、しゃがみC→➡+B→遠距離立ちA→斬！猿月輪がオススメ。ただし、画面端では2段目が当たらないことが多く、相手が受け身を取ると反撃を受けてしまう。

●鳳凰脚

ロック系の突進乱舞技。移動距離が長く、遠距離の反撃技としても機能する。ただし、無敵時間が非常に短く、攻撃発生と同時に無くなるので割り込みには使いにくい。ダメージの大きさと発生の早さを活かして、しゃがみC→➡+BやしゃがみB×2→遠距離立ちAからヒット確認して連続技に使おう。連続技に組み込めるようになれば、大きな戦力となるだろう。

◎チョイ・ボンゲ◎
CHOI BOUNGE
KOREA TEAM
韓国チーム

メイ・リー

"MAY" LEE JINJU

スタンダードモードは連続技に、ヒーローモードは通常攻撃のリーチに優れている。構え変更によるラッシュも可能となっているので、さまざまな戦術を取ることができるぞ。

◎メイ・リー

STANDARD MODE

KOREA TEAM



PROFILE

キャラ名	メイ・リー
格闘スタイル	テコンドー(オリジナルアレンジ入り)
誕生日	5月24日
年齢	17歳
出身地	韓国
血液型	B
身長	164cm
体重	47kg
趣味	ビデオ鑑賞(主に特撮ヒーロー系)
好きな食べ物	とりの唐揚げ、冷麺
得意スポーツ	テコンドー
大切なもの	ある人にもらった赤いマフラーとグローブ
嫌いなもの	悪
声優	川上 とも子

STANDARD MODE

スタンダードモード

スタンダードは連続技に優れているモード。接近時におけるラッシュ力が高いので、逃がさないように相手を固めていこう。

カラーバリエーション



ストライカー呼び出し



投げはずし動作



受け身



各種移動



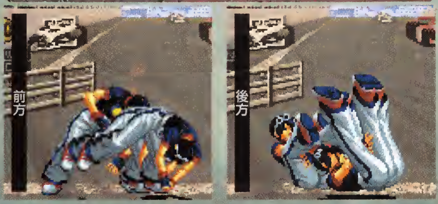
ガード弾き



ワイヤーやられ



緊急回避



気絶タイプやられ



時間切れ負け



立ちガード



登場シーン



しゃがみガード



挑発



勝利ポーズ



※対ネスツチーム、K'、マキシマ、ゼロ

◎メイ・リー◎

KOREA TEAM

	Aボタン	Bボタン	Cボタン	Dボタン
近距離立ち攻撃				
遠距離立ち攻撃				
しゃがみ攻撃				
垂直ジャンプ攻撃				
斜めジャンプ攻撃				



吹っ飛ばし攻撃 / 空中吹っ飛ばし攻撃



投げ技 表演舞／裏演舞
⬅or➡+C　⬅or➡+D



特殊技 構え変更（スタンダード→ヒーロー）
ABC同時押し



特殊技 空刹撃
➡+B



●地上通常攻撃

リーチの長いしゃがみDと遠距離立ちBは、共に発生が早く、けん制に使える。特に遠距離立ちBはジャンプ防止効果があるので有効。対空にはしゃがみC。近距離立ちCとしゃがみAは共に発生が早く、連続技の起点になる技。後者はリーチが短いのが残念だ。

●空中通常攻撃

跳び込みはジャンプBならめくりを狙えるが、連続技につながりにくいので、ジャンプDをメインに使おう。昇り小ジャンプCは中段攻撃になるぞ。

●特殊技

➡+Bはガードされても体力をケズれて、技の後半を当てると中段攻撃になる。ヒット時は相手が浮くので追撃が可能。また、ABC同時押しによる構え変更で、スタンダードモードとヒーローモードを切り替える動作。構え変更は➡+Bと超必殺技以外（神獣脚は例外）、すべての技をキャンセル可能なので、これを利用すればさまざまな連係を組むことができる。

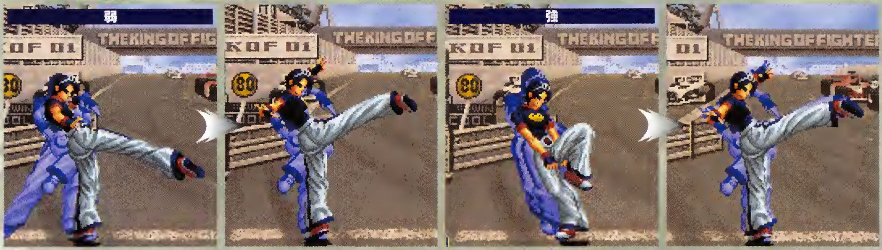
ストライカー 神獣召喚



画面後方から出現。相手の目の前まで走っていき、駆け抜けるようにチョップとキックを繰り出す。キックがヒットすると強制ダウンになるために追撃はできないが、カウンターヒット時にはワイヤーダメージが発生するので、追撃することができる。

韓国チーム

必殺技 ①三連脚(回し蹴り)
↓↘→+BorD



必殺技 ②三連脚(かかと落とし)
→↓↘+B



必殺技 ②三連脚(下段蹴り)
→↓↘+D



必殺技 ③三連脚(後ろ回し蹴り・スタンダード)
①or②中に→↘↓↙←+B



必殺技 ③三連脚(後ろ回し蹴り・変身)
①or②中に→↘↓↙←+D



※三連脚の連係パターン：①→②→③、①→③→②、②→①→③、②→③→①

必殺技 我打反襲(がだはんしゅう)
→↘↓↙←+BorD



超必殺技 神獣脚(しんじゅうきゃく)
↓↙←↓↙←+BorD



超必殺技 流月臨脚(りゅうげつりんきゃく)
↓↘→↓↘→+BorD



●三連脚(回し蹴り)

弱はミドル→ハイの順で2段蹴りを放つ。弱攻撃から連続ヒットし、1段目、2段目共に三連脚の連係へ派生することができる。強は技の発生が若干遅いが、攻撃判定発生前にガードポイントがある。

●三連脚(かかと落とし)

かかと落としによる中段攻撃を行なう。リーチが短いので、接近しているとき以外は当たらない。

●三連脚(下段蹴り)

下段判定のスライディング。攻撃後、素早く後ろに下がるのでガードされてもスキが無い。三連脚(かかと落とし)と使い分けて二択を迫るといい。スーパーキャンセル対応技だが、三連脚の3発目にこの技を出すと相手がダウンしてしまうので、超必殺技は当たらない。単発か、三連脚の2発目で使おう。

●三連脚(後ろ回し蹴り・スタンダード)

一瞬後ろに下がった後、前に出ながら回し蹴りを繰り出す。スーパーキャンセル対応技となっている。

●三連脚(後ろ回し蹴り・変身)

こちらは技終了後に、構えがヒーローモードへ変更されるようになっている。

●我打反襲

上中段の攻撃を取れる当て身系必殺技。当て身判定が出るまでに多少時間がかかる。成功時には蹴りによる攻撃を3回行なうのだが、この蹴りをガードされてしまうことがあり、その場合は反撃をくらってしまう。

ヒット時は相手を蹴り上げて浮かせる効果があり、追撃可能。3段目の蹴りに構え変更によるキャンセルをかけることで追い打ちがしやすくなり、その場合は超必殺技を入れることができるぞ。

●神獣脚

軽く跳び上がり、両足を振り下ろす中段攻撃を繰り出す。出始めに無敵があるが、攻撃判定が出る前に消えてしまうのがネック。ガードされてもスキが無く、ヒット時にはワイヤーダメージが発生するので、追撃でさらにダメージを与えることが可能。

●流月臨脚

ヒットすると乱舞攻撃を繰り出す突進技。無敵時間は無いので、連続技専用として使っていこう。

HERO MODE
ヒーローモード

ヒーローモードは通常技のリーチと攻撃判定に優れている。相手の間合いの外から攻撃できることを有効に活用していこう。

挑発



勝利ポーズ





Aボタン / Bボタン / Cボタン / Dボタン

立ち攻撃 / しゃがみ攻撃 / ジャンプ攻撃



吹っ飛ばし攻撃



特殊技 構え変更(ヒーロー→スタンダード) ABC同時押し



特殊技 ヒーロー受け ➡+A



特殊技 スライディング ⬉+B



●地上通常技

立ちCはリーチが非常に長く、ジャンプしようとした相手に当たることが多い。しゃがみDもリーチが長く出が早いので、この二つをけん制技に使っていこう。しゃがみBは連打が効き、さらにキャンセルもかかるので連続技の起点となる。また、しゃがみCはヒットすると相手が浮くようになっていて、そこに追撃が可能となっている。C+Dはガード不能技で、当たるとワイヤーダメージが発生するが、出るのが遅いために避けられやすく、決めるのは難しい。

●特殊技

ABC同時押しによる構え変更で、スタンダードモードとヒーローモードを切り替えることができる。ヒーローモード中はガード、緊急回避、通常投げ、ストライカー呼び出しができないので注意。➡+Aは上中段にガードポイントが発生する技で、攻撃をガードすると必殺技でのキャンセルが可能になっている。⬉+Bは下段攻撃で、当たるとダウンを奪えるぞ。

◎メイ・リー◎ KOREA TEAM 韓国チーム

必殺技 フルスイングチョップ
↓↘→＋AorC



超必殺技 メイ・リー　チョ～ップ！
↓↙←＋AorC



必殺技 メイ・リー　キーック！
空中で↓↘→＋BorD



超必殺技 メイ・リーブレイク
近距離で→↘↓↙←→＋AorC



超必殺技 メイ・リー・ダイナミック！
空中で↓↘→↓↘→＋AorC



MAX超必殺技 メイ・ジ・エンド
↓↘→↓↘→＋AC同時押し



●フルスイングチョップ

両手によるチョップを振り下ろす技。弱は強攻撃キャンセルで連続ヒットし、強は出が遅いもののワイヤーダメージ発生技で、ガードされてもガード弾きを起こすようになっている。強のみスーパーキャンセル対応技となっていて、ガード弾きを誘発したところにメイ・ジ・エンドをヒットさせることができる。弱、強共にチョップを飛び道具に合わると跳ね返すことができるが、なぜか跳ね返した飛び道具にダメージは無い。

●メイ・リー　チョ～ップ！

前方に軽くジャンプしてチョップを放つ。無敵時間があるので、起き上がりや割り込みに使えないこともないが、しゃがみ状態には当たらないのが難点。唯一、チャンに対してのみ、しゃがみ状態に弱を当てることができる（しゃがみガード不能）。なお、スーパーキャンセル対応技なので、ヒット時にはメイ・リー・ダイナミックにつなげられるようになっている。

●メイ・リー　キーック！

空中よりドリル状に回転しながら、足先から降下する蹴り技。ヒットorガードさせればかなりのゲージ増加を見込むことができる。最後の1段だけが立ちガード不能となっていて、ダウン追い打ち効果も存在する。また、メイ・リー　チョ～ップ！からキャンセルで出すことができ、画面端なら連続ヒットするぞ。

●メイ・リーブレイク

相手の腹に足の裏で蹴りを入れて、受け身不能のダウンをさせるコマンド投げ。コマンド成立後、1フレームでつかんでくれるので信頼できる技だろう。

●メイ・リー・ダイナミック！

空中でのみ出すことのできる突進技で、ヒットすると乱舞攻撃を繰り出す。発生が早いので、ジャンプAからでも連続ヒットさせることができる。

●メイ・ジ・エンド

フルスイングチョップのモーションで攻撃する超必殺技。ヒットすると画面端を使って三角跳び蹴りを出し、ポーズを決めた後相手を爆発させる。無敵時間が無いため割り込みなどには使えないが、弱攻撃からでもつながるほど出が早いので、ヒーローモード中のしゃがみB×nなどから連続技に組み込める。

特殊演出登場シーンII-A

ウィップ VS. レオナ、ラルフ、クラーク



顔を合わせづらいのか、背を向けたまま考えに沈むウィップ。それでも振り返れば、以前と変わらぬ瞳で見つめてくれる仲間がいた。感謝を込めての敬礼かな。

真吾 VS. 庵



「草薙さんの前に……この一番弟子の真吾が相手ッス！　このうにょうにょめ～！」庵に突っかかる真吾だが、庵にとっては京以外はその他大勢なのだ。

セス VS. ゼロ



「いいぜ！　打って来い！」。圧倒的な力を持つゼロに対して一歩も退かず、挑発すらしてのける剛胆なセス。これがプロの精神力なのか。

レオナ VS. ハイデルン



服装を正してから上官であるハイデルンに敬礼するレオナ。真面目そうなレオナらしく、敬礼するのにも手を抜いたところは一切感じられない。

ラルフ VS. ハイデルン



上官であるハイデルンにすら軽いあいさつで済ませてしまうラルフ。それでもハイデルンが納得するだけの実績を彼が築き上げてきたということだろうか。

ハイデルン VS. レオナ、ウィップ



レオナとウィップの敬礼に対して、重々しく無言で敬礼を返すハイデルン。彼女たちを闘いの場に送り出す彼の心中はどんなものなのだろうか。

ハイデルン VS. イグニス



ハイデルン：「ありふれた悪党だ……」コートを脱ぎイグニスに対して辛辣なセリフをたたき付けるハイデルン。彼の前ではイグニスですらただの悪党になり下がる。

ジョー VS. テリー、アンディ



昔からの良きライバルであるテリーとアンディを前にして、拳をたたき付けて気合いを入れるジョー。いつまでもNo.3ではチャンプのプライドが許さないのか。

ウィップ VS. ハイデルン



かつての上官に対してビシッと敬礼をするウィップ。敬礼のポーズがレオナたちに対しての、ちょっと砕けたものと若干異なり、一分のスキも無いことに注目。

セス VS. ハイデルン



セスとハイデルンの間には何か因縁でもあるのか。またはセスが一方的に因縁を感じているだけなのか。護身術対暗殺術の闘いはどちらに軍配が上がるのだろう。

レオナ VS. ラルフ、クラーク、ウィップ、チャン



ラルフ、クラーク、ウィップ、ハイデルンに対して敬礼するのは分かるのだが、なぜチャンにまで？　もしかしてチャンは刑務所に入るまでは軍人だったりして。

ラルフ VS. ウィップ、レオナ、クラーク



「っしゃあ！　格闘ゴッコでも始めるか！」実際の戦場を生き抜いてきた彼にはK.O.F.ですら格闘ゴッコの一言で片付けてしまう強さがある。

クラーク VS. ウィップ、レオナ、ラルフ



帽子を脱いで軽くあいさつ。ところで怒チームでハイデルンにあいさつをしないのはクラークだけなのだ。何か理由があるのだろうか。

ハイデルン VS. ラルフ、クラーク



レオナ、ウィップと違って、ラルフとクラークに対しては上官というよりも、教官という一面を見せるハイデルン。やっぱり二人は問題児だったのかな？

ヴァネッサ VS. 女性キャラ（フォクシー以外）



ヴァネッサ：「若いわね～」と他の女性陣を見てため息をつくヴァネッサ（30歳）。フォクシー（28歳）に対しては、むしろ自分に近いと感じて言わないだけなのか。

リョウ VS. ロバート、ユリ、タクマ



同門に対して力強さと激しさがほとばしるような礼をするリョウ。無敵の龍と呼ばれる彼が繰り出す技の一つ一つは、まさに一撃必殺の威力を持つ。

ゼロ（オリジナル）

ZERO

前作で登場した「01（クローン）」の本体である「00」。「01」とは外見ばかりか、組織に対する忠誠心の高さも比較にならない。今回は、サブボスとして立ちはだかる。

PROFILE

キャラ名	ゼロ
格闘スタイル	音巣対流拳（ネスツリュウケン）
誕生日	10月7日
年齢	44歳
出身地	北極
血液型	O
身長	193cm
体重	88kg
趣味	育児
好きな食べ物	グレープフルーツゼリー
得意スポーツ	スキューバダイビング
大切なもの	ネスツ組織全体
嫌いなもの	ない
声優	新居 利光



PROFILE

キャラ名	グルガン
格闘スタイル	コマンドサンボと爪と牙
誕生日	6月4日
年齢	6歳（人間でいうと40歳くらい）
出身地	ケニア？　サバンナあたり
血液型	不明
体長	288cm
体重	423kg
趣味	ひなたぼっこ
好きな食べ物	熊本県の馬刺し
得意スポーツ	テニス、水泳
大切なもの	ゼロ様
嫌いなもの	ローランド・イスタス
声優	なし

見た目は全く変わったが、バトルスーツを活用した戦闘スタイルはそのまま。必殺技も、残ったものは「01」の技とさほど性質は変わらない。最大の変化は、「クリザリッド」「グルガン」「ロン」、三種類のストライカーが追加された点だ。

幻魔刻翔／上段から拳を振り下ろす、中段判定の特殊技。

斬風燕破・叛鏡/殺魔／スーツのすそをひるがえして攻撃する技。相手の飛び道具を跳ね返す性質を持つ。このスカートにも攻撃判定が存在し、『叛鏡』は横方向に、『殺魔』は縦方向に、それぞれ長い攻撃判定を持っている。

斬風燕破・凰牙／スーツのすそを放射状に回転させせながら上昇する対空技。

獄鎖斬陣／「斬風燕破・凰牙」を連続して放ち相手を切り刻む、乱舞系の超必殺技。

白羅滅精／自ら生み出したブラックホールの力で、周囲のすべてを飲み込み、ダメージを与える。画面全体に攻撃判定が発生するので回避は不可能。

邪骸喰刹／相手の襟首をつかみ、そのまま後方へたたき付ける投げ技。

ストライカー

クリザリッド／ゼロの位置にジャンプで登場し、デュホンレイジを放つ。追撃可能。

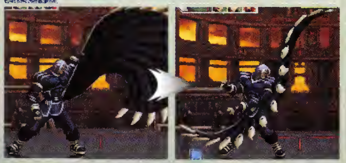
グルガン／空中から急降下して攻撃。出現位置は固定されている。追撃可能。

ロン／相手の足下から登場した後、リーチの長い打撃を放つ。この攻撃は、クリティカルタイプのワイヤーダメージ技なので、うかつにガードするとガードクラッシュが発生してしまう。注意しよう。

特殊技 幻魔刻翔



必殺技 斬風燕破・叛鏡



必殺技 斬風燕破・殺魔



必殺技 斬風燕破・凰牙



投げ技 邪骸喰刹



超必殺技 獄鎖斬陣



超必殺技 白羅滅精

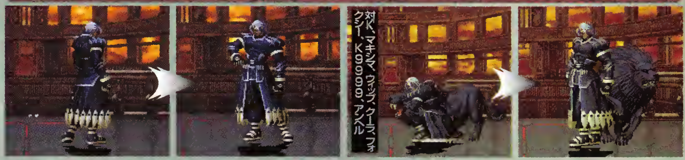


ストライカー

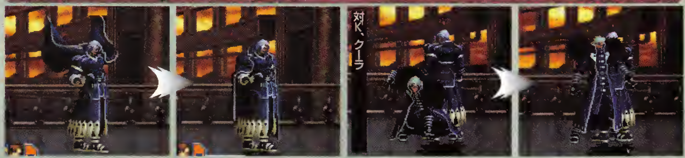
クリザリッド　ロン　グルガン



登場シーン



勝利ポーズ



勝利ポーズ



ゼロの特殊演出は、対ネスツ関係者に多く見られる。K'たちの登場シーンには、ゼロのペットであるグルガンが登場し、対戦者に一声吼えて画面外へと消えていく。K'、クーラに対しての勝利ポーズでは、『K.O.F.'99』での因縁が深いクリザリッドが「進歩のない者たちだ……」と侮蔑の言葉を吐き捨てる。麟との対戦後には、龍が現れる。ちなみにセリフは「哀れ……弱き者たちよ……」。

イグニス

IGNIZ

ネスツの現支配者であり、ネスツに関わる一連の事件の真の首謀者、イグニス。ついに今回、自らが神となり、現世界の破壊と、新世界の創造を目論む。



PROFILE

キャラ名	イグニス
格闘スタイル	音巣対流拳（ネスツリュウケン）
誕生日	10月19日
年齢	56歳
出身地	?
血液型	AB
身長	189cm
体重	85kg
趣味	UFOウォッチング
好きな食べ物	宇宙食
得意スポーツ	座禅
大切なもの	神
嫌いなもの	神
声優	若本 規夫

イグニスの格闘スタイルは、両腕に仕込まれたチェーンブレイドと、光。その技の数々は、最後の敵にふさわしい壮絶な破壊力を秘めている。

チェーンブレイド トランスアキシャル スライス／高速でチェーンを振り上げて相手を切り裂く技。強攻撃だと空中に飛ばされ、追い打ちを受けることもある。

チェーンブレイド サジタルエッジ スライス／両手からチェーンを繰り出しながら上昇する対空技。強は滞空時間が長く、着地後のチェーンにも攻撃判定が存在する。

ネガ・ジェネシス／スカート部分をひるがえして、相手の飛び道具を吸収・反射させる技。スカートを振り上げるときにはクリティカルタイプのワイヤーダメージ、振り下ろすときにはたたき付けダメージがあり、接近時でも脅威となる技だ。

ヴォイド ジェノサイド／手のひらから生み出した光に触れた者に、ワイヤーダメージをくらわせる当て身技。

ディバインアロー：エア/グランド／手のひらから撃ち出される光弾。地上でヒットしてもダウンしない。『グランド』は足下から発射される下段レーザー。

ブルー・ノア/レッド・ノア／ブルーは前方、レッドは後方にたたき付ける投げ技。

イーディアンブレイド／巨大な光の柱が、地面から連続で出現する。この間、イグニスは投げ以外の攻撃に対して無敵になっているので、ガードした方が無難だ。

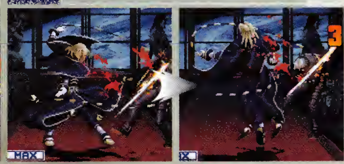
ケイオス タイド／強化版「ディバインアロー」。前面に発生させた4つの光球から、レーザーを発射する。見た目の通り、巨大な判定を持つ。

ブルータル ゴッド プロジェクト／あらゆる必殺技に加え、最後に巨大な光球を叩き込む乱舞技。ライフMAXでも、即死しかねないほどの大ダメージを受ける。

必殺技 チェーンブレイド トランスアキシャル スライス



必殺技 チェーンブレイド サジタルエッジ スライス



必殺技 ネガ・ジェネシス



必殺技 ヴォイド ジェノサイド



必殺技 ディバインアロー：エア



必殺技 ディバインアロー：グランド



投げ技 ブルー・ノア



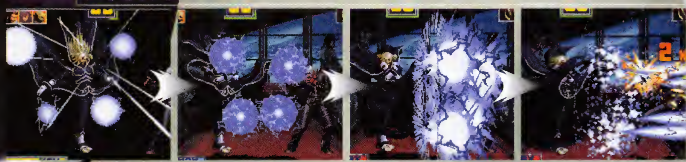
投げ技 レッド・ノア



超必殺技 イーディアンブレイド



超必殺技 ケイオス タイド



MAX超必殺技 ブルータル ゴッド プロジェクト



登場シーン



特殊登場セリフ「選ばれし宿命の落とし子よ、今ここに力を示せ」

勝利ポーズ



特殊勝利セリフ「人は何かを成すために生を受け、成し終えた時死んでゆく」

◎その他のキャラクター◎

THE OTHER CHARACTERS

ネスツ最高幹部

イグニスとの決戦前に姿を現す、最高幹部の三人。その素性を知る者すら存在しない、謎の人物たちだ。



イグニス

ネスツの真の支配者。

ミスティー

腹に一物を持ってネスツに参加している。ロンとは協力関係にある。

ネスツ

ネスツ創始者にして、イグニスの父親。現在はただの虚像で、イグニスに操作されている。

クリザリッド

'99エンディングでの爆発の中からゼロに救い出され、忠誠を誓う。ゼロのストライカーとして登場



キャラ名	クリザリッド
格闘スタイル	収集した戦闘データをもとにしたもの
誕生日	10月23日
年齢	29歳
出身地	アイルランド
血液型	AB
身長	188cm
体重	83kg
趣味	有名人のクローンコレクション
好きな食べ物	スポーツ飲料、バターサンドクラッカー
得意スポーツ	なし
大切なもの	オリジナルのゼロ様
嫌いなもの	チョビヒゲの人
声優	や乃えいじ

龍（ロン）

麟の属する暗殺集団「飛賊」の長だった男。より強い力を求め、ネスツに所属している。ゲーム中には、ゼロのストライカーとして登場する。



キャラ名	ロン
格闘スタイル	魔哭鳴斬拳・爆吐毒蝕掌（まこくめいざんけん・ばくとどくしょくしょう）
誕生日	5月15日
年齢	37歳
出身地	中国・河北省
血液型	毒
身長	184cm
体重	77kg
趣味	ゲートボール
好きな食べ物	犬（ドーベルマン）
得意スポーツ	サイクリング
大切なもの	己の強さ
嫌いなもの	飛賊の残党
声優	黒田 崇矢

飛賊四天王

飛賊の汚点であるロンを消す（討伐する）ことが目的。麟も四天王の一人。



賽（サイ）

趣味　博打
性格　何事も勝つまでやる

通常、必殺、超必、すべて頭突きというパチキ男。サイコロ模様の服がチャームポイント。

乱（ラン）

趣味　強くなること
性格　わがまま、わからず屋、負けず嫌い

四天王最強の女戦士で、炎を生み出す足技を操る。変身してパワーアップするらしい。

七（チャト）

趣味　おもちゃ収集
性格　戦いでは子供らしからぬ冷酷さを見せる

一度その両手につかまったら最後、脱出不能の握力の持ち主。子供ながらに四天王の一角を担う。

特殊演出登場シーンII-B

ロバート VS. リョウ、ユリ、タクマ



静かに、だが力強さを秘めたような礼をするロバート。リョウと同門ながらも、蹴り技を得意とし、洗練された闘いをするイメージを持つ彼らしい礼の仕方だ。

タクマ VS. リョウ、ユリ、ロバート



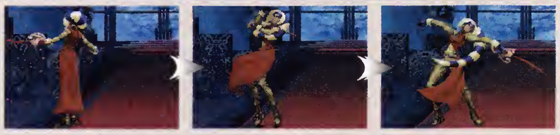
年期の差だろうか、若い極限流の面々とは異なり重々しくうなずいた後、重厚な礼で返すタクマ。その気力と数々の技は、今もなお衰えることはない。

雛子 VS. ユリ、舞、シャンフェイ



「どすこい！」とお手本のような力強い四股を踏む雛子。雛子なりのチームメイトでもある彼女たちへの礼儀なんでしょうが……。四股は女の子としてどうかと。

フォクシー VS. イグニス



背を向けた状態からイグニスに向き直り、剣をかざすフォクシー。彼女よりも上の地位にあるはずのイグニスに対して、この行動はどんな意味を持つのだろう。

チン VS. アテナ、ケンスウ、パオ



弟子たちの成長をうれしく思うのか、彼らを見て頷くチン。年老いた彼が、今もなお戦いの場にとどまっているのは弟子たちを見守るためなのだろう。

キム VS. 庵、ネスツチーム、ゼロ、イグニス



相手を指さして「行くぞ！」と気合いを入れるキム。彼の強い正義感がネスツの存在を許すことはないのだろう。あと庵も。

メイ VS. ネスツチーム、ゼロ、イグニス



「出たな！　ネスツの改造人間！」ネスツの面々を指さすメイ。負けたら捕まって「やめろ～、ネスツ～！」とか言いながら彼女も改造されてしまうのか。

ユリ VS. リョウ、ロバート、タクマ



漢臭い極限流に咲いた一輪の華（?）のユリは元気に可愛らしく「おす！」の礼をする。それでも根底に流れる精神はまさに極限流。リョウの教育の成果か?

キング VS. ユリ、舞、雛子



「カモン！　ベイビー！」とチームメイトでもある彼女たちに対して、大人の余裕を感じさせるキング。格闘家としても女性としても負けていられない?

クーラ VS. K'、マキシマ、ウィップ、アンヘル、ゼロ、イグニス



フォクシーとダイアナが現れ「野望の為に！」と固く勝利を誓った後に姿を消す。彼女たちの真の目的とはいったい何なのだろうか?

アンヘル VS. 主人公チーム（麟を除く）、ネスツチーム（アンヘル除く）



可愛い仕草ながらも「あっち行け！　あっち行け！」と相手を追い返そうとするアンヘル。自分を含めて、ネスツに関わった人間は彼女に何を想起させるのか。

パオ VS. アテナ、ケンスウ、チン



「がんばります！」と元気に礼をするパオ。重い宿命を持って生まれた彼だが、それを少しも感じさせない明るさが周りの人間も勇気付ける。

メイ VS. キム



「私のすべてをぶつけます！」とキムに対して構えるメイ。自分を鍛えてくれたキムと全力で闘うことがキムへの恩返しになる。キムもそれを望んでいるに違いない。

没キャラ イラスト集

秘蔵イラストは、没キャラクターだけじゃない。公式イラスト誕生の陰で、ひっそりと没られた非運のイラストたちもいるのだ。みんなの知らないキャラクターたちの、アナザーな横顔がここにある。

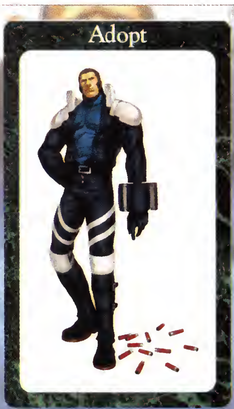




チャン・コーハン Chang Koehan

まるで巨大な赤ん坊のようなチャン。達観した眼が素敵すぎる。これはこれで、アリな感じもするのだが……。どう？

[ノナ]コメント
たぷたぷの肉が描きたい！ と思って描いたんですけど、駄目でしたね。二の腕の下とか触りたくないですか？



マキシマ Maxima

既存のイメージと違い、限りなく悪っぽいマキシマ。でも、「怪獣みたいだから」ということで、全描き直し。

[ノナ]コメント
一番がっかりしたキャラです。いいじゃない怪獣で。かっこいいじゃない怪獣。駄目ですか怪獣は？……駄目ですね。



チョイ・ボンゲ Choi Bounge

明らかに違う長い顔とデカい鼻。なまじ決定稿とポーズが同じだけに、かなりの違和感を覚える。ボ○ッキー？

[ノナ]コメント
コンセプトは猫の威嚇です。フーッ！って。丸顔の爽やかスマイルで描いたらOKが出ました。チョイってそんなキャラでしたっけ？







見たら思わず呻いてしまう表情とポーズ。あまりにもヘタレ過ぎるのでリテイクとか。モ、モミアゲが……。

[ノナ]コメント
真吾ってこんな感じじゃありませんでしたっけ？　かっこいい真吾って嫌じゃないですか？　きっと成長したんでしょうね。

矢吹真吾
Shingo Yabuki



京チームは特徴を極端に強調されたものが多いみたい。採用されていたら、すごいチームだったのに……。

[ノナ]コメント
こっちの方がナルシストっぽくて気に入ってるんですけど。チームとしてキャラを並べたときに、扱いが難しいということで没になりました。

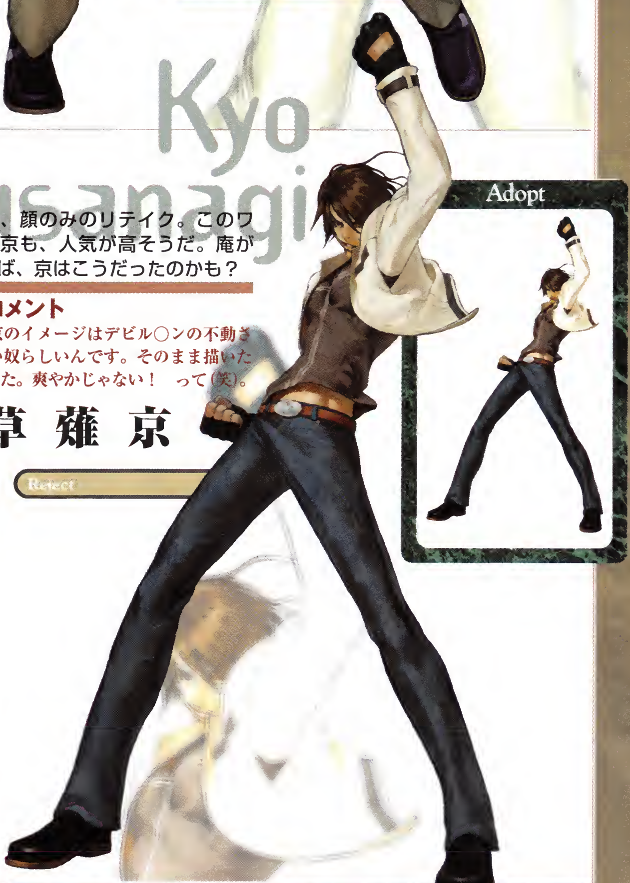
二階堂紅丸
Benimaru Nikaido



挑発的な表情のK'。髪もかなりラフに描かれていて、攻撃的な印象を受ける。頭以外は決定稿と変化ナシ。

[ノナ]コメント
最初、何が没なのか分からなかったです。没バージョンの方がワイルドでいいと思うのですが。頭をつんつるてんにしたらOKが出ました。

K'
K'



こちらも、顔のみのリテイク。このワイルドな京も、人気が高そうだ。庵がいなければ、京はこうだったのかも？

[ノナ]コメント
もともと京のイメージはデビル〇ンの不動さんで、悪い奴らしいんです。そのまま描いたら没りました。爽やかじゃない！　って(笑)。

草薙京
Kyo Kusanagi

Seth セス





ブサイクなのでもっとハンサムに……と率直な修正。確かに、ちょっとジェントルマンじゃない感じ……。

[ノナ]コメント
全部が全部、男前じゃなくてもいいじゃないと思ったんですけど、直して正解でした。端正な顔立ちのいい漢。

八神庵 Iori Yagami





どのような感情も見出せない虚ろな表情。戦慄を覚える絵だが、少々イメージと合わなかったようだ。

[ノナ]コメント
平気で人を殺す奴、極悪、って聞いたので、こんな感じにしましたが駄目でした。完成稿は森さんのイメージに近付けました。

クーラ・ダイアモンド Kula Diamond





クーラよりも、ダイアナが目立ってしまうので不採用。しかし、前作の勝ちポーズといい、ダイアナってパワフル。

[ノナ]コメント
これは手間がかかっていたので残念でした。二体分でダイアナの衣装も変えてるんで。ちょっとエロいし。

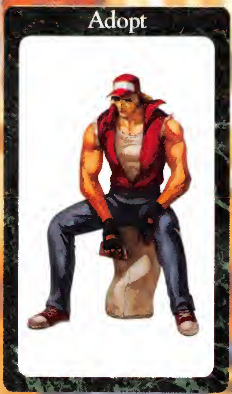


テリー・ボガード Terry Bogard

勝ちポーズでは子供時代のロックが登場するが、実はイラストでもロックが一緒のバージョンが存在していたのだ。かなり貴重。

[ノナ]コメント
これは初掲載のときは、ロックはいない方がいいだろうという事で、別レイヤーに分けたものです。





開発途中で衣装が変更になる前のカット。このころは素肌にマントで、かなりの露出キャラだった。

[ノナ]コメント
フォクシー担当者が、どうしても前の衣装に戻したいとのことだったんで急遽変更されました。下乳描きたかったんですけど。

フォクシー Foxy





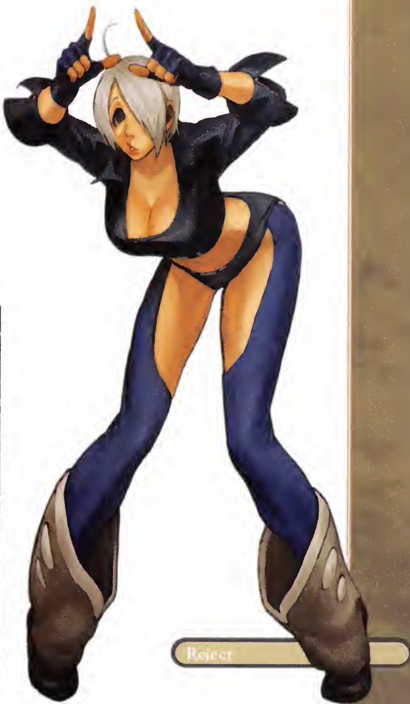
アンヘル Angel



よ〜く見ると、完成稿よりも微妙に目が大きい。他のキャラとのバランスを取るため、現在のように目が修正されている。

[ノナ]コメント
これは直しも楽でしたね。目を小さくするだけだったんで。左のやつは、まだどんなタッチで描くか迷ってたころのものです。







ジョー・ヒガシ

Joe Higashi

ゲーム中にはマントは登場しないので、取られて今の状態に。こんな格好もジョーらしいと思うが。イラストは虎？

[ノナ]コメント

マントを着てた方がかっこいいと思うんですけど……。どうですかね？



不知火舞

Mai Shiranui

こんな大胆さで迫られたら、アンディもたじたじ……。やはりちょっと、刺激が強過ぎでしょうか？

[ノナ]コメント

くノいちだからエロく描かねば！　と思っていたのですが、世間の舞のイメージとだいぶ離れてるとのこと。ちょっと卑猥過ぎましたかね？



ハイデルン

Heidern

渋いコート姿だが、こちらも、ゲーム中のキャラに合わせてナシに。かっこいいのに、残念。

[ノナ]コメント

コートを着ていると勘違いする人がいるとのことだったんですが、勘違いしますか？　分かりやすいに越したことはないですけどね。



クラーク

Clark Still

筋肉の膨れ上がったたくましい腕と、打たれ強そうないかついアゴ。いかにも投げキャラっぽいが、スマートに修正。

[ノナ]コメント

クラークもがっかりしたキャラの一つです。この黄金糖みたいな頭がイカスのに……。泣く泣く直しました。

椎拳崇 (シイ ケンスウ) Sie Kensou



イメージに合わせて、顔が変更されている。これと見比べると、完成稿の真面目顔がちょっと笑えるかも。

[ノナ]コメント

ケンスウはすごく悪ガキのイメージがあったんでこんな感じにしたんですが。実は、ケンスウっておっさん顔なんですね。

四条雛子 Hinako Shijo



販促素材として、土佐犬が扱いづらかったようだ。実は雛子って一番、性格がつかみにくいキャラかも……。

[ノナ]コメント

キャラ演出で土佐犬が出てくるとのことで描いたんですが、それが仇になりました。結構よく描けてたと思うんですけどね。米俵持ってるし。

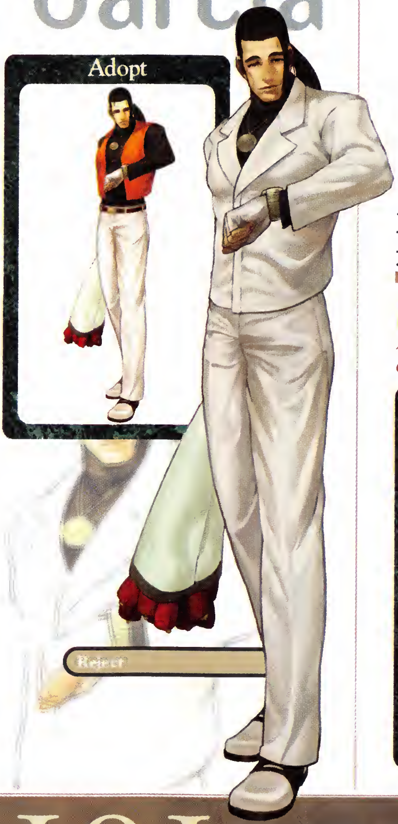


ロバート・ガルシア Robert Garcia

あるようで無いスーツ姿。花束は、この時からの名残のようだ。この後、服装が普段のものに変更されて完成。

[ノナ]コメント

なぜかロバートがすごく苦手なんです。マフィアの息子で女たらし、らしいんですけど。ガルシア財団って、実は悪？



包 (パオ) Bao



パッチリした目を小さく修正。逆に、帽子はイラストに合わせて、ゲーム画面の方が大きく変更されたとか。

[ノナ]コメント

目を小さくするだけなので楽は楽ですが、その分バランス取るのが難しかったりしました。頭の上のオカメインコは、なんとなくカワイイので。



スタッフイラスト集
Staff ILLUSTRATIONS

制作スタッフが、仕事の合間をぬって落書き……いや、描いてくれたイラストを、本人たちのコメント付きでだ〜い公〜開〜。



サネ ｜担当：背景デザイン（中国ステージ）

背景に登場しているキャラを描こうと思いましたが、いいのが思い浮かばなかったのでやめました。ちなみに、中国ステージにいるチャイナギャルは右からムンムンとヤンヤンです。



九十九 一 ｜担当：デモ

突如、外人らしい顔のブルーマリーが描きたくなった私は、いてもたってもいられなくなり、目の前に置いてあったタブレットペンをつかむと、えいヤとばかりに描きなぐりました。それがこの作品です。

九十九 一 ｜担当：デモ

おすぎです。あまり意味のない組み合わせね。共通点は未成年てとこぐらいかしら？　あまりコメントはないわ。次いってちょうだい。





九十九 一 ｜担当：デモ

おすぎです。30歳で主婦なのに、このスタイルはなかなかのものだわ。私もボクササイズ始めようかしら？　それっ、ワンツー!!



はたみー ｜担当：メインプランナー

みんなで『コリコリ』してくださいね。でも、デザイナーじゃない僕がこんなところに顔を出していいのかな？



dice ｜担当：フロント(テリー、ユリ、大門、K9999)

テリーと大門のオプションの、ロックと虎五郎ちゃん。いや、虎五郎人形です。……嘘です。対比間違えました。



九十九一 ｜担当：デモ

おすぎです。ポップなタッチで描いてあるのね。モデルの子、19歳でしょ　いくらSDとはいえ、可愛く描きすぎよ！　狙い過ぎね。45点てとこかしら？



九十九一 ｜担当：デモ

おすぎです。みんな同じ顔ね。まるでタ◯ちゃんみたいだわ。筆者はこれをデスクトップにして楽しんでいたそうよ。癒し系デスクトップってとこかしら。

KOF2001 背景CG紹介

◎背景グラフィック◎

BACKGROUND GRAPHICS

2001のステージは世界各国の“お祭り”をイメージしたもの。対戦中には注意を払えないだろうから、名所・遺産などをこのページでじっくり観てほしい。もしかしたら、とんでもないキャラが隠されているかも……。

■解説：ブレッツァソフト

KOREA 韓国

KOREAに降る雪が美しい背景。なんとも風情があってよろしいのだが、裸足のキャラクターには地形効果的にマイナス？

解説

EOLITH提供資料から、韓国の有名な建物をアレンジしつつ、冬のきれいな景色を目指しました。



JAPAN 日本



日本の伝統芸能が拝見できる高尚な背景。若い人にも、歴史ある文化を継承していきたいという意図があったりして？

解説

試合中ず〜っと髪を回し続ける連獅子（心から応援しているようです）を中心にしたステージ。右側は東大寺の二月堂で、“お水取り”をしています。応援しているお坊さん達は大分興奮しています。観客の中には踊っている人や肉まんを食べている人も。

USA アメリカ



最近のベガスは例の事件で落ち込みムードらしいが、背景のキャラは盛り上がりまくっているようだ。

解説

深く考えないで勢いで作りました……。GUNS N' ROSESも久しぶりに復活しラスベガスでライブをやったし、ロックンロールのイメージで作ったかもしれないです。

CHINA 中国

斜陽のオレンジ色が目に染みる。右端のかぶりものがとてもコワイ……。

解説

崖に沿って建っている“懸空寺”という珍しい寺がモチーフ。橋の上で戦っていたり、応援したりしていますが、実際はこのような橋は存在しません、あしからず。



BRAZIL ブラジル



意表を突いた背景大賞ベスト1。餓狼チームを使って、「サーキットの狼」というのはいかがか……。

解説

ブラジルのロックバンド・セパルトゥラのメンバーが『ブラジルで知られているのはコーヒー豆とリオのカーニバルだけ』と言っていたので、そのイメージを払拭すべくF1のサーキットにしました。

ITALY イタリア



今作の背景は一目で国が判別できるオブジェクトが多い。ゴンドラ＝イタリア、とても明瞭で良い。

解説

ヴェネチアにあるリアルト橋がモチーフ。橋の上に店が並んでるという変わった橋です。コンセプトが「お祭り」だったので、とにかく人をいっぱい描きました(アニメーションが大変でしたが)。ちなみにこの辺りでは、2月に仮面カーニバル、9月にレガッタ祭りが行なわれます。

MEXICO メキシコ

メキシコと言えば、ルチャっ子ラモンの専用ステージみたいな。背景の人たちもラモンのようなステップを踏んで……ないな。

解説

EOLITHさんのデザイナーと協力して、メキシコシティーの名所・FRANZ MAYER美術館をK.O.F.の大会ムードで飾りました。



ZERO ゼロ

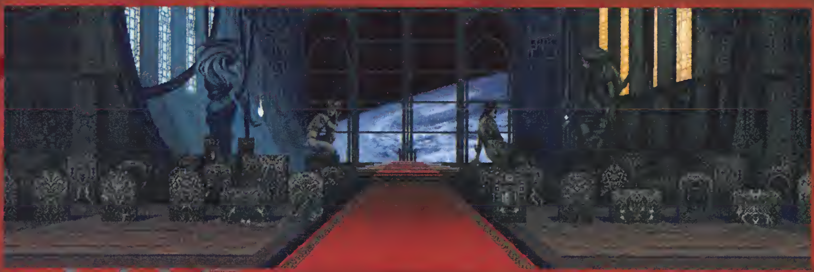


ネスツ御用達飛行船の内部にある重厚な雰囲気の回廊。ミステリアスな最高幹部ZEROとの決戦にふさわしいステージ背景である。

解説

「荘厳なムードを醸し出せていれば」と思います……。

IGNIZ イグニス



ネスツ飛行船から射出されたシャトル(?)内の最終決戦場。『風雲黙示録』の獅子王ステージにちょっと似てる。ちょっとだけ、な。

解説

「ゴシック調」がテーマでしたが、そのイメージにあまりなってないかもしれない……。墓石みたいですが、墓場ではない、ですがメタリカの「マスター・オブ・パペッツ」のジャケットを多少意識したかも。

◎背景グラフィック◎ BACKGROUND GRAPHICS

デモ＆チームエンディング
DEMO&TEAM ENDING

ついに終幕を迎える「ネスツ」編。ストーリーの中心に最も近い主人公チームを中心に、中間デモ＆チームエンディングを紹介。

決勝前デモ







「盛況の様だな……。
さすがはK.O.F.といったところか……」





「K'か……。
すべては計画通りだな……」



「あの男を呼び出せ」



「私の本当の力を、やつらに見せる時がきたようだな……」

ゼロ戦前



「K.O.F.優勝者は、
予定通りエアシップに搭乗しました。」





ウィップ
「優勝の式典が飛行船の中とはね」



マキシマ
「こりゃあ間違いなく何かあるな……」



K'「きやがった……」







ゼロ
『待っていたぞ。K'、
そしてK.O.F.の優勝者達よ……』







ゼロ
『K'……そしてお前達のその戦闘能力が、最強と呼ぶに相応しいかどうか、私があの方に代わり、いま一度確かめてやろう』

イグニス戦前





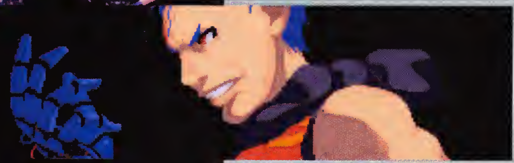
ゼロ「さすがはK.O.F.の優勝者になっただけはあるな……K'よ……さあ、到着したぞ。
　これで、私の役目は終わった。その能力が、あのお方のお役に立てればよいが……」
マキシマ「おいっ、あのお方ってのは誰だ？」
ゼロ「あのお方の元へ行けばわかることだ……さらばだ……」

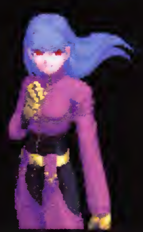


フォクシー「始まったみたいね」
K9999「いや、おまえらはここで終わりだ」
「!!」
クーラ「フォクシー!!」
フォクシー「ク……クーラ……」



アンヘル「最強の格闘家が手に入ればあんた達に用はないよ」





K9999「おまえらやK'みたいな出来損ないの出番は終わったんだよ！」
クーラ「許さない……絶対に許さない!!」
K9999「出来損ないが１人で何が出来る？」
クーラ「……」



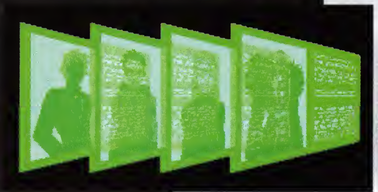
K'「俺達の能力を測っていた……どういう事だ……」
ウィップ「私の読みが正しければ、私たちの記憶の謎も解けるはずだわ」





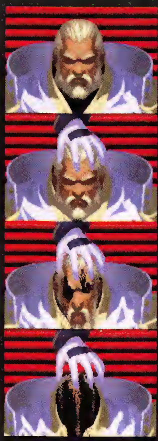
『よくぞ、ここまでやってきたな。ネスツの子供達よ』
麟「!?」
ウィップ「やっぱり……」
イグニス「察しがいいな。さすがだ。私はイグニス。ネスツの長であり、お前達の創造主でもある」
K'「とうとう現れたか……ネスツのボス!!」
イグニス「K'、よく戻ってきたな。もっとも、優勝して当然だ。お前達は私によって創られたのだから……K'、お前が私の前にいるということは、私が創ったモルモット達はそれぞれの役目を果たしたわけだな」

K'「なんのことだ?」



イグニス「お前は最初から選ばれていたのだ。最初から最強の戦士となるべく、計画通りに行動していたのだ。お前が組織を抜けるのもマキシマ、ウィップ……いや、セーラだったな……すべてお前を成長させる要素だった。そしてお前は共に育ったクーラとの記憶も封印され、最強となるべく、無意識に闘い続ける戦士となった」
K'「な、なんだと……」
イグニス「お前達は人類最強の戦士となった!　今がその肉体を私に提供する時だ！　K'達よ。記憶を返してやろう!　これなら全力で闘えるはずだ！」
ウィップ「それでは、ネスツは……」
イグニス「ネスツの役目は終わった!!」
イグニス「もうネスツにも、古い世界にも、古い人間にも用はない。この要塞が地上に降り立つ時、地上に新たな神が誕生するのだ」
ウィップ「お前だけは……お前だけは!　許さない！」
イグニス「モルモット達よ……お前達は新しい世界を作るための道具にすぎない……さあ、憎しめ、憎悪のすべてを私にぶつけてくるがいい！　私が人間の能力を超えたとき……この世に私は、神として誕生する。

　淡い思い出の中で、永遠に生きよ！　我が愛しいモルモット達！」







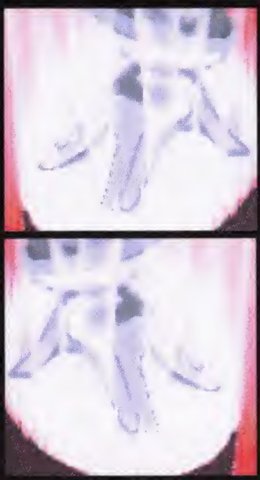
◎デモ&チームエンディング◎
DEMO & TEAM ENDING

イグニス戦後



「わ、私が敗れたというのか?」
「何故だ!?」
「私が創造したモルモットに私が倒されるとは……」





「何故だ!?」

「何故だ!?」



「人類が新しい神を望まぬという明示なのか!?」





麟「お前……何をした……」

「私に神になる資格がないと言うのであれば……私はすべてを無に帰す破壊の悪魔となろう!」

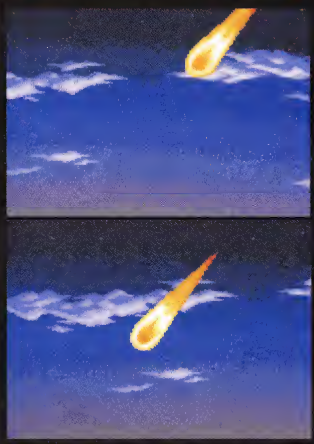
ウィップ「自爆する気!?」





マキシマ「やめろ――!!」





『あそこに私と同じ力を持った人がいる……』

『……トモダチ……』

主人公チームED





ウィップ
「改造され、過去を失った人間……
研究室で生まれ、人間らしい生活を知らずに育てられた人間……
クローンとして人の手によって作られた人間……
私達は、神になろうとしたあの男が作った存在かも知れないけれど、

……でも、私達は死ぬために生まれて来たわけじゃない」





K'「これからどうするんだ?」
麟「奴が死んだとは到底思えん……」
K'「ああ、ロンか。お前の戦いは終わっちゃいないんだな」
「フン……」

マキシマ「俺は親友の所へ、仇をとった報告に行ってくるぜ」



K'「墓参りか……取り戻すことが出来ない事もあるな……」
マキシマ「K'、お前は?」
K'「俺は……」
ウィップ「命の恩人に恩を返さなくちゃ。ね」



K'「…………」
「そうだな……」

「行こうぜ。俺達の本当の戦いはこれからだ」



エディットチーム／イグニス戦前



（※基本的なストーリーラインは、デフォルトチームと同じ。ラスボス、イグニスとの闘いを前に、チームを監視していたネスツチームのフォクシーは、チームメイトのK9999にだまし討ちに遭う）

クーラ「許さない…絶対に許さない！」
K9999「出来損ないが1人で何が出来る？」
クーラ「……」
K'「二人だ……」

イグニス戦後

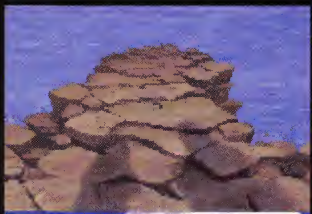


（※そして、エディットチームはネスツ総統・イグニスを撃破。しかし、暴走したイグニスにより、要塞の自爆に巻き込まれてしまう）



K'「行けるか？」
クーラ「うん。やってみる……」

エディットチームED（エンディング）



クーラ「あの人達、もう気がついたかな」

K'「K.O.F.の優勝者だ。心配ないさ」



クーラ「これで良かったの? K'」

K'「ああ。彼らの出番は、まだ終わっちゃいない」
K'「あいつらのおかげで長い呪縛から逃れる事ができた……」



クーラ「うん……」



K'「行こうぜ」

K'「失われた時間を取り戻しに」

ネスツチーム／イグニス戦前



（※基本はデフォルトチームと同じ。K.O.F.優勝後、宇宙に向かう中、サブボス・ゼロと対決・勝利する）
ゼロ「なるほどな……貴様達ならK'より役にたつかもしれん。
……さあ、到着したぞ」
ゼロ「ネスツ改造人間計画は、すべてあのお方のためだ」
K9999「あのお方？　そいつが俺達のアタマの中を勝手にいじりやがったのか」
ゼロ「……行ってみるがよい。あのお方の所へ……」



K9999「俺達の失われた記憶がこの先にあるのか！　人間以上の能力を持ち、過去の記憶のない俺達の秘密が!」



『よく来た。ネスツの子供達よ』
アンヘル「!!!」
K9999「誰だ！　てめぇは!?」
「私はイグニス。ネスツの長であり、君たちの創造主だ」
クーラ「ネスツの長？　私達のボスなの?」
イグニス「そうだクーラ。お前達は私によって創られたのだ。そしてそれぞれの使命に合わせた能力を与え、私の目的のために行動していたのだ」
K9999「目的?」
イグニス「そうだ。人類最強の肉体を探し出し私に提供すると言う目的だ。貴様達が最強であるというのであればそれでもよい。全力で私と戦える様に貴様達の記憶も戻してやろう」
クーラ「な、なんで戦うの?」
イグニス「それがお前達の目的だからだ。記憶が戻れば戦いたくなる。さあ、貴様達を改造し、人生を台無しにした私を恨み、その能力すべてで私に向かって来い！」
フォクシー「待って！　それではネスツは……」
イグニス「ネスツの役目は終わった！」
イグニス「もうネスツも、古い世界にも、古い人間にも用はない。この要塞都市が地上に降り立つ時、地上に新しい神が誕生する」
K9999「うおおおおおぉ!!」
イグニス「愚かな改造人間よ。お前たちは新しい神の誕生のために作られた道具なのだ。さあ苦しめ、恐れ、その力を私に向けてこい。私が人間を越えるために戦え！　私が人間を越えたとき、この世界に私という新しい神が誕生するのだ!」



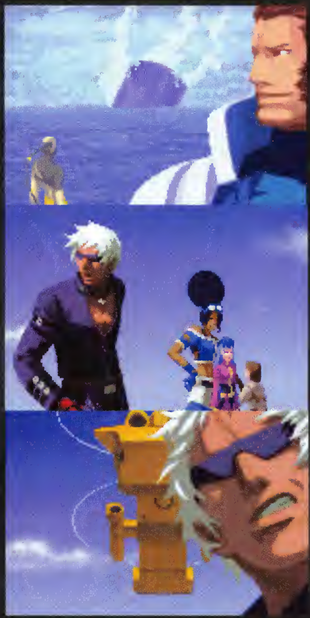
イグニス
「怒りと過去の淡い記憶の中で……
…………死ね……」

ネスツチームED（エンディング）



（※イグニス戦に勝利後、イグニスは要塞ごとの自爆を選択、ネスツチームは巻き込まれる）
フォクシー「自爆する気なの!!」
アンヘル「やめろー!!」

『あれは?』
『ネスツの本部だ』
『行くぞ。俺の記憶にあるネスツの目的が正しければ、あそこには……』



麟「終わったな……」
マキシマ「自爆装置が止めてあって助かったぜ……」
K'「お前たちだけでも助ける事が出来てよかったぜ」
K'「チッ。うるせぇ奴らが来たな」
K'「行こうぜ」



アンヘル「やっちゃえ!　やっちゃえ!　もう怖い物はないぞっ!」

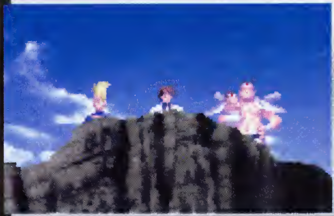




「はぁーっはっはっ
はっはっはー!!」

日本チームＥＤ（エンディング）





紅丸「う……ここは？」
真吾「草薙さん！　草薙さん！
生きてますよ！　俺達！」
紅丸「誰か助けてくれたのか？」
京「……俺の力を持ったあいつかも
しれねぇな……」



紅丸「長い闘いだったな……」
京「ああ……」
真吾「今日はパーっとやりましょう
よ！　ねぇ、みなさん！」



紅丸「悪いが俺は行くぜ。真吾。
日本チームの復活、面白かったぜ」
大門「むう」
京「お前も早く本当の仲間を見つけ
ろよ。真吾！」
「じゃあな」
真吾「えぇェ!?　く、草薙さーん!!」

「草薙さ――――ん!!」



「本当の仲間……もっともっと強く
ならないと駄目っすか……」



『強くなりたいのか？
小僧』



真吾「だ、誰っすか?」

『あの草薙京よりも！』



柴舟「してやろうか？　強く！」



真吾「あ、あ、あなたは……」

庵チームＥＤ（エンディング）



ラモン「う……痛……ここは!?」
ヴァネッサ「嘘みたいだけど助かっ
たみたいね」



『あの人たち、もう気がついたかな?』
『K.O.F.の優勝者だ。心配ない』

ヴァネッサ「これでネスツも終わり
ね」
セス「ロンは飛行船にて死亡か……
そんなものか……」
ラモン「よかったよかった」



「さて、八神庵君」

庵「何だ……」

セス「実は、君は最重要人物として
登録されているのだがね」
庵「フンッ、雑魚共が
……俺に勝てるつもりか?」



ラモン「やってみなけりゃね」



庵「ああ、いいだろう……
かかってくるがいい……」



庵「だが!!」



庵「生きては帰れんぞ!!」

餓狼伝説チームED（エンディング）



ジョー「ぶわっ、砂食っちまったぜ！
　おい！　お前ら大丈夫か?」
マリー「ええ、おかげさまで無事よ…
…でも、これでネスツも終わりね……」
アンディ「うん。そうだな……だが、どうやって助かったんだろう……兄さん?」
テリー「ああ、そうだな……幸運の女神が助けてくれたんだろうさ」

「帰ろうぜ。俺たちのサウスタウンへ…
…」



マリー「……ネスツは本部を失って崩壊。平和な日常が戻ってきた……」



マリー「ジョーはホームグラウンドで大活躍。知り合いのジムを助けるためだって言ってたけどね……」



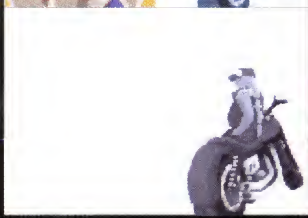
マリー「アンディは……言わなくてもわかるでしょ?」



マリー「私はネスツの残党を調査中。でも、ネスツのおかげで相棒が出来たのには感謝しているわ」



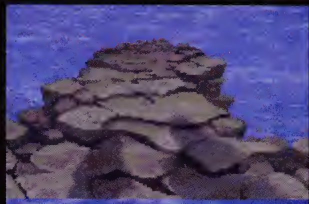
テリー「行こうぜ。マリー！」



マリー「OK。テリー」



龍虎の拳チームED（エンディング）





ユリ「う、ううん……ん!?
　あれ？　生きている!!」
リョウ「気がついたか?　ユリ。どうやら、助かったみたいだ」
ロバート「ネスツ基地も残骸やな…
…一体、誰が助けてくれたんやろ?」
タクマ「ロバート、もうよいではないか。現に、わしたちは生きておる」
ロバート「師匠……」
リョウ「親父……」
タクマ「ネスツめ、わしの言うことを聞かんから……」
ロバート「師匠。恩にきりますわ……」
タクマ「何の!　我が弟子が困っておるのに、助けん師匠がどこにいる」
ロバート「しっ、師匠！」



タクマ「それに、お前がおらんと金が入らんしな……」
タクマ「ハッ!!」
リョウ「まずいぞ、親父！　金がいるから助けたなんて!」
リョウ「ハッ!!」
ユリ「お、お兄ちゃん！　何言ってんのよ!!」
ロバート「……」





タクマ「ゴホン、あーロバート、…
…よかったな」



リョウ「そ、そうだな、ロバート」
ユリ「そうそう!　よかったっチ！」



ロバート「…………この…………」



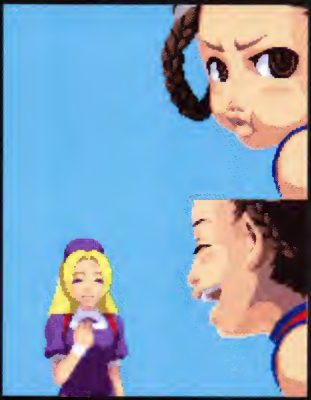
ロバート「極限流親子が——!!」

女性格闘家チームED（エンディング）



舞「……っつ、いたた……ここは？……!! 助かったんだわ私達!!」

シャンフェイ「……助かったんだね？ やったね！ 雛子！」
雛子「はぁ……でも、なんだか夢のような出来事でした……」
キング「はぁ、危機感なし……ま、いいけど。結果、助かったんだし……」



シャンフェイ「悪は滅びた！ さあ、飲茶しよー！」
キング「飲茶って……」
舞「ちょっと、シャンフェイ！ あんたお金もってんでしょうね？」
キング「前みたいに、バイトは無しにしてくれよ」
シャンフェイ「もう！ しつこいなぁ。さんざんあやまったじゃん！ それに今日は、雛子がいるでしょ!」

シャンフェイ「ねっ！」
雛子「はい～おまかせ下さい～」



シャンフェイ「う――ん、う――ん」
キング「おいおい……、食い過ぎじゃないか？」
雛子「さすがでございます～」

雛子「さて……では行きましょうか」
キング・舞「……行くって？」
雛子「もちろん、相撲の稽古ですわ」

雛子「ここのお勘定は誰が払うのでしたっけ？」



キング・舞「ひえ～～～～～～～～～～」

韓国チームED（エンディング）



チョイ「ふうっ、全く大変な目にあった……！ って！ 生きてるでヤンス！」
メイ「キム師匠！ 私たち、どうして助かったんです？」
キム「何者かが、助けてくれたに違いない!! しかし……チャンを助けたとなると、とんでもない力の持ち主だな」
チャン「それはねえですよ――キムのだんな――」
「ハハハハハハ」



『K.O.F.に優勝！ さらには、あのネスツをも倒し世界の危機を救った英雄！ 韓国が生んだ世界の英雄！ キム！ チャン！ チョイ！ そしてメイ・リーの帰還です！』

チャン「こんなに自分の国で喜ばれるとは思ってもみなかったぜ」
チョイ「全くでヤンス！ この幸せが永遠に続いて欲しいでヤンス！」

メイ「続くよ！ 絶対！ だって私たち、最高のチームだもん！」

『そうなのか……？』
チャン・チョイ「ジョ……ジョンのだんな……」
キム「あ……ああ、ジョンさん！ よく来てくれました！」
ジョン「キム君……優勝おめでとう……」
キム「いや……これもすべてジョンさんのおかげで……」
ジョン「私が出なかったから優勝できたと？ 君が自分よりいい男に冷たい奴だと知ってはいたよ……」
キム「そこまで……言いますか？」

チャン・チョイ「……」

チャン「俺達、優勝できたのは……」

チャン「メイちゃんのおかげ……」
チョイ「で、ヤンスね」

怒チームED（エンディング）



ハイデルン「ラルフ!　状況は?」
ラルフ「ハッ、全員無事です」
クラーク「しかし教官。あの要塞から生きて帰れるとは奇跡ですね」
ラルフ「いいじゃねえか、クラーク! 生きていたんだからよ!」



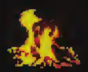
ハイデルン「ネスツ本部は幸いにして爆発せず海上に落下し、被害は最小限に抑えられた。

　ネスツ本部の落下は脅迫を受けていた国々にとって朗報だった。

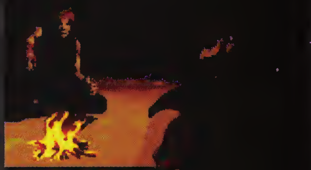


　ネスツ本部が消失したことで、組織ネスツは速やかに解体される事となった。

　これで、世界の脅威がまた一つ消えることとなり、ネスツ事件は決着した」



ラルフ「やっとネスツの件が片づいたのに俺達はもうこれだ」



クラーク「うちの教官も人使いが荒いぜ」



レオナ
「その教官から手紙よ……」

ラルフ「なんだ?」



ラルフ「チッ。あいつ連絡もよこさねぇで……」

レオナ「……幸せそう……」
クラーク「頑張ったかいがあったな」
ラルフ「ああ。戦いの事は俺達に任せておけばいいさ」



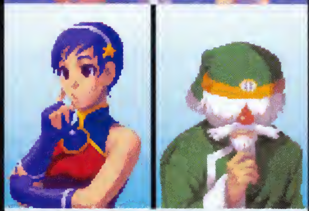
ラルフ「元気でやれよ!　ムチ子!」

サイコソルジャーチームED（エンディング）



チン「う……ここは?……どこじゃ?」
拳崇「いたた……なんや、助かったみたいやな……パオ、大丈夫か?」

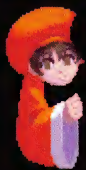
拳崇「いやぁ、大変な戦いやったけど、みんな無事でよかったわ」



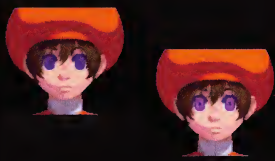
アテナ「でも、パオ君の能力は落ちているのに、拳崇はあまり変わってないわね」
鎮「ウム……確かに力の変動はあるのじゃがのぉ……」
拳崇「いや〜。でも少しずつだけど、パオの力を感じるで」



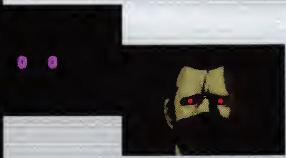
パオ「違うよ。僕の力がケンスウ兄ちゃんに、移っているんじゃないよ」



パオ「僕の力を吸収して目覚めようとしているんだよ……」



パオ「龍の気が……」





「まさか、こんな巨大な龍の気が残っていようとは……。
　あの龍の気に比べれば、ネスツなど何の魅力もなくなる……
　あの龍が目覚めれば……

　くっくっくっくっく……」



真説「S」の遺伝子を受け継ぐ者たち

『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001』開発者インタビュー

一度はシリーズの消滅が危ぶまれながらも、無事発売に至った本作。その製作の中枢を担った開発者に話を聞いてみた。

(株)ブレッツァソフト 開発部第2開発課
山崎 力◎チーフデザイナー
ノナ ◎チーフデザイナー
秦 稔之◎メインプランナー





あくまで『K.O.F.』を作ってます

――結果的に、今作はシリーズを踏襲した作りになっていますが、狙いはどの辺りにあったのでしょうか?

秦　あくまで『K.O.F.』を作っているという意識が根本にあったんです。新しい要素を入れ過ぎて全く別物になってしまうと、『K.O.F.』を作ったことにならないのではないかと。特に気を使ったのは『K.O.F.』独特の操作感でしょうか。そういう部分は『K.O.F.』のいいところだと思っているので、そこは崩さない。その一方で、「3on3」という形式は崩したら面白いのかなと。

山崎　私はシリーズ当初から携わっていますが、毎回違う要素を盛り込んで、少しずつではありますがデザインを変えてきています。がらっと違うものにするとユーザー離れが恐いし、シリーズで積み重ねてきた雰囲気を壊すことは、ファンを裏切ることになります。そのバランス上に位置させたつもりです。時間的な制約で、今回がらっと変えるというのは、そもそも無理だったという話はあります(笑)。

ストライカーを進化させよう

――本作では「3on3バトル」から「タクティカルオーダー」システムへと、システムが変貌していますが、現在の形になるまでの経緯は?

秦　最初はストライカーを無くすことも考えていたんです。でも、イオリスさんや韓国のファンから「ストライカーを進化させていくという考え方もあるんじゃないか」という意見をもらったんですよ。ストライカーシステムには未成熟な部分があったので、その方向性を試す価値はあるだろうと試行錯誤しました。そして最終的に、プレイヤーにストライカーを使いたいか使いたくないかを選択してもらえれば問題無いのではないかということになったんです。それが「タクティカルオーダー」が成立するまでのおおまかな経緯です。

――オーダーとパワーゲージとの微妙な兼ね合いがありますが、それが現在の形になるまでの経緯は?

秦　「タクティカルオーダー」に決まった時点で、ゲージの割り振りなどは結構かっちり決まっていました。どちらかというと「タクティカルオーダー」という答えを見い出すまでが大変でした。それを中心に据えてから、ほかのシステムをいろいろ触っていったわけです。

――「3on3」の形を崩して「タクティカルオーダー」を見い出すまでに、どんなことを考えましたか?

秦　「3on3を崩す」というよりは、ストライカーをどうするか、という方が先にきました。最初は、ストライカーを使うモード、使わないモードを付けることを考えました。しかし、「タクティカルオーダー」にすることでストライカー問題の解決と、当初の「3on3を崩す」という目標が両方達成できることになるので、その方向に進んでいったという感じです。

――カウンターモードやアーマーモードが廃止されているのですが、これはどういった理由で?

秦　中心に据えた「タクティカルオーダー」と、カウンターモード、アーマーモードを組み合わせて、ゲームのテンポやバランスなどを考慮したときに、オーダーによって有利不利の差が大きく出てしまうのではないかと感じたんです。

――カウンターモードの要素「スーパーキャンセル」が残っているのは?

秦　面白いシステムですし、遊びの幅が広がりますしね。時間制限を無くすことによって、使いやすくなればと考えて残したんです。

――ほかに案に挙がっていたシステムは?

秦　ゲームシステムではないんですが、シューティング的なスコアアタックが入る予定でした。「スコアアタックモード」といった感じで、ストーリーモードとは別の方面一人用を楽しんでもらおうと考えていたんです。

――評判がよくなかった前作のストライカーシステムからの反省という点ではいかがですか? 例えば「アクティブストライカー」の是非などは。

秦　ストライカーシステムを入れると最初に決めた時点では、『2000』の時の「アクティブストライカー」でいこうということで進んでいたんですが、「タクティカルオーダー」と絡めたときに、バランスが取れないということになりまして。制限が無さ過ぎることの悪影響を危惧しました。それで、オーダーセレクトの制限を軽くした分、ストライカーの制限をちょっときつくすることによってバランスが取るという方針に決めたのです。そして、その「ストライカーの効果は『'99』と『2000』の間くらい」という方針の延長上に「キャンセルストライカー」ができました。ストライカーにあまり依存し過ぎないようにしたいということと、「タクティカルオーダー」との兼ね合いの問題も同時に考慮に入れています。反省とは違いますが、そういった点からも、制限を付けることは考えていました。

――キャラによる違いを除けば、「タクティカルオーダー」の「均衡点」はどこだと考えていますか?

秦　大体プレイヤー2、ストライカー2で考えてます。もちろん1-3が有利なキャラクターもいますし、4人出した方が有利なキャラもいます。2-2ですと遊びの幅が広いという理由からもそう考えるわけです。キャンセルストライカーも使えて、そこにMAX超必殺技を重ねることもできますしね。2001のゲームシステムを満喫できるという意味で2-2がいいのではないかと。2-2でうまくなって自信を付けたプレイヤーが、1-3で使ってくれるとうれしいですね。



2001/11/9　大阪府吹田市江坂　ブレッツァソフトにて



きっかけが難しければ即死はアリ

――即死コンボとか、永久コンボについてはどう考えていますか？ 「タクティカルオーダー」を含めたストライカー周辺の新システムは、ともするとそういったものにつながりそうな性質を備えていますが……。

秦 1-3でストライカーを3人きっちり使って、即死コンボに至るまでのきっかけ作りが対戦で難しければ「即死」もありだと思っています。別にストライカーを使った方が強いとかそういったことは意識しなかったですね。無理してストライカーを使わなくても十分闘えるようには調整したつもりです。

香港映画から発想!? ワイヤーダメージ

――新システム「ワイヤーダメージ」発想の経緯は？

秦 「一つだけ何か隠し味を入れよう」という発案がきっかけです。ソフトの方に相談をして、ダメージの種類を一つ増やせば新しい連続技とかができるのではないか、ということになりました。その最初の時点で「壁で跳ね返る」ということは決まっていて、その軌道をどうするかという課題が残ったんです。いろいろと軌道を作ってみては「物理学的におかしいんじゃないか」とか「それはゲームとして意味がないんじゃないか」とかいいながら、現在の軌道ができあがったんです。僕がその軌道を見て、香港映画のワイヤーアクションみたいだと感じまして「ワイヤーダメージ」という名前に決まりました。その後、これをシステムではなくてダメージの一種として入れようかということになりました。キャラクターの個性が崩れる恐れがありますので、無いキャラもいます。浮かせ技のあるキャラと無いキャラが居るというのと同じ感覚で、とらえていただければいいかと思います。

幻のシステム「マルチキャンセル」

――そのほかに没になったシステム案などは？

秦 「マルチキャンセル」という、パワーゲージを使ってどんな状態からでもキャンセルできるというシステムを考えていました。「クイックMAX」というのもありました。試合開始と同時にコマンドを入れてやると、自分の体力ゲージが無くなる代わりにパワーゲージがMAXになるというものです。

――なぜ没になったんですか？

秦 別にダメだったからということではなく、制作の優先を考えた上で外しました。

シリーズのクオリティを下げないようにと、今まで培ってきた技術をすべて出し切りました。

ロケテストでバランス取りを強化

――キャラクター間のバランス取りは、どのように進めていったのでしょうか。

秦 キャラクターごとに追い込んでいくという感じではなくて、全体的に気を使っていきました。むしろ、キャラクターというよりは、システム面で気を使うことの方が多かったです。

――ロケテスト中の変更が多かったようですが、バランス調整に力を入れたということはありますか？

秦 期間的にはあまり変わらないんですが、その代わり、ロケテストを最大限に利用すべく動いていました。問題点や面白くなりそうなことが見つかれば、多少手間が掛かっても必ずやる。わざとバランスを崩してユーザーの反応を見る、という試みもやりました。変更が多いと感じたのは、そのためでしょう。

山崎 アンケート用紙を毎日夜12時に持って帰ってきてチェックして、それを次の日に反映する方法を考えて、という感じでやってましたね（※1）。

――「ユーザーに近い方からの意見を直接取り入れている」と聞いたんですが？

山崎 以前まで開発とは別に居た、デバッグチームとのやりとりのことでしょう。デバッグをやる子って結構格闘ゲームが好きが多くて、意見が結構あったらしいんです。それならばと僕が彼らの意見を聞いて反映するようにしました。ゲームをやり込んでいる連中の意見ですから、ユーザーの意見に近いと思います。ネットの掲示板などを見ても、その辺りが評価されているという手応えがありました。最初はバランスが悪いという話が多かったですが、結構こまめに変わっているよという反応があって、後の方になるとバランスが取れてきているという意見に変わっていって。



伝統のグラフィックが健在なのは

――グラフィック面に関してお話をお伺いします。『K.O.F.』シリーズの流れを踏まえて、今回はどのような位置付けをされたのでしょうか。

山崎 今回気を付けたことは、フロントと背景の差を付けて、フロントキャラが背景に食われないようにということです。なおかつ今までの雰囲気を壊さないようにと。そして、グラフィックはいいものを作っていこう、喜んでもらえるような演出やアクションを入れていこうという思考があっただけです。

ノナ 今までシリーズの製作に携わっていないので、僕の場合は、シリーズのクオリティを下げないようにと、ただただ今まで培ってきた技術をすべて出し切ることに徹していました。

――スタッフは変わりましたが、独特のグラフィックの質感はうまく受け継がれていますね。

山崎 いかんせん人数の多いゲームなので、1体だけ違う描き方にしちゃうと、ほかのキャラと合わなくなってしまうことはもちろん、逆に今からタッチをガバっと変えるというのも不可能ですしね。フロントキャラにしても背景にしても、あの雰囲気がファンにとっての『K.O.F.』だという認識が強いと思いますので、雰囲気を変えてユーザーを裏切るわけにはいけません し。ただ、年々ちょっとずつ修正していて、『'94』、『'95』の頃の絵はほとんど残っていない状態なんです。

ネスツ編締めくくりのストーリー

――今回のストーリーの方針は?

山崎 ネスツ編の中編に当たる前作に未解決な内容が多く盛り込まれていて、エンディングにも思わせぶりなところがありました。それが何一つ解決しない内に終わってしまったら、ユーザーさんに申し訳ない。今回の『2001』に関しては、企画が持ち上がった時に、まずそうしたものに決着を付けようと考えました。

――ネスツ編は今回で終結ということですが、若干後に引っ張るようなシーンもありました。これは?

山崎 『2001』でネスツ編は完結させよう、という考えが僕たちの中にあったのは、来年チャンスがあるかどうか分からなかったからです(笑)。また、『'94』がまず1作目。次の『'95』から3年間でオロチ編。続く『'98』はスペシャル編。そして『'99』から『2001』と3年間で大体ストーリーを終わらせていくという皮算用があったんです。今年でネスツ編を終わらせるにはちょうどいいだろうと。次もしやる機会があったら、新章に突入していきたいんですよね。エンディングにある次回作への伏線は、例年の『K.O.F.』にならったまでです。その後の展開に、期待をふくらませてくれたらいいなという遊び心半分、本気半分 (※2)。

――ここから少々細かい話になりますが、アンヘルは普通のネスツの人ですか?

山崎 彼女も改造されている、とドリルのデザイナーが言っていました(笑)。どこが改造されているかはちょっと分からないですけど、アンヘルも強化人間の一人ではあります。

――京と庵の関係は、ずっとあのままなんですか?

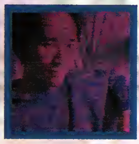
山崎 これはそうですね、歴代『K.O.F.』で京と庵を担当していたプランナーの言い付けでは、2人はずっとあのまま、付かず離れずでいいのではないかと。漫画であるように、ある事をきっかけに庵が改心して、というのはあってはならない、と (※3)。

CHIEF DESIGNER チーフデザイナー
山崎 力

CHIKARA YAMASAKI
主にフロントキャラを担当。
シリーズには『'94』から関わっている。

CHIEF DESIGNER チーフデザイナー
ノナ

NONA
キャライラスト&デモ全般を担当。
元々は『餓狼』チームでデモ関係を手がけていた。

MAIN PLANNER メインプランナー
秦 稔之

TOSHIYUKI HATA
主にゲームシステムを担当。
SNK時代はご意見番的な役割を務める。

アテナの服替えは新人研修!?

――旧キャラに関してのよもやまを。

山崎 毎年のお約束になっているアテナの服変えというのがありますが、あれはみんなからコスチューム案を集めて、その中から選んでいるんです。今回、コスチュームは簡単に決まったんですが、髪形で結構もめました。アンディも結構人気無いくせに服替えが毎年……(笑)。実は、服替えというのは、新人育成にすごく役立つんですよ。新人が全くゼロの状態からキャラを起こして、書き込みをしろと言われてもまず不可能。キャラの服替え作業を1体分丸々やると、『K.O.F.』タッチに慣れるんです。それで旧キャラはいつも2、3体は服替え作業がありますね。1体当たり、400枚から500枚くらい描くんですよ。服替えが無いキャラでも毎度1～2個技が増えますが、こうした追加技にもデザイナー育成の意味が込められています。

――今回復活させたキャラに関しては?

山崎 ハイデルン、大門に関しては復活を望む声が高かったからです。ハイデルンはイオリスさんの方からも出してほしいと言われていましたしね。僕的にも、大門復活で日本チーム再結成というのが結構好きな雰囲気なんですよ。

――ジョン・フーンが居ないのは?

山崎 イオリスさんから、女性格闘家を出してほしいという希望があったんです。その一方で、ジョン・フーンのキャラがキムとかぶっているな、とも思っていましたので、さくっと決定しちゃいました。余談になるんですが、ジョン・フーンは当初、キム並のテコンドー使いで、性格は極悪という設定だったんです。悪の救世主的な存在で、チャンとチョイがそっちになびく。そんな風にした方が面白いのではないかということでね。紆余曲折あってそうはならなかったわけですが、そうならなかったことでジョン・フーンは押しが弱いキャラになってしまったし。イオリスさんが言う女性格闘家と天秤にかけたときに、そっち方が全然いいだろうということで消えてもらいました。枠が最大40体と決まっていて、毎年繰り広げられる攻防なんで仕方がありません (※4)。

期待を背負ったサブキャラクター

――今回、デモシーンで登場するサブキャラに話題が集中していますので、その辺りをお伺いします。まずは、テリーの勝利演出で出てくる子供についてですが、これは誰なんでしょうか?

BACKSTAGE PASS 山崎力の楽屋裏

※1……これまではロケテスト後に大幅に変えてはいけないという決まりがありました。完成させてからロケテストに出すんです。今回は未完成な状態から始めて、よりいいものを作るための試練場としました。

※2……実は、基本的に今までの『K.O.F.』ではエンディングのその後の展開を考えてなかったんです。担当者に聞くと「いや、どうなるんですかね?」と。オフの半年の間に「あのネタはこれにつなげたらうまくいくんじゃないか」といった感じにミーティングを重ねて、次の年に解決して、という繰り返しなんです。今年ですか? さぁ(笑)。

※3……例えば仲よくなったりしてユーザーが喜ぶ場合もあるだろうけど、期待を大きく裏切ってしまう可能性もあるので。その辺のさじ加減が現在悩んでいるところなんですけど、これから先シリーズが続いていくとしたら、何らかの展開はあるかもしれませんね。

ノナ　ロックです。でも、幼少期を出すのってどうなんだろうという話がSNK内部でありまして。デモに出てきているのは仕方がないとして、とりあえずキャライラストからは外しておこうということになったんです。なぜなら『K.O.F.』って時代が入り乱れているじゃないですか。時代考証を追求し出すと、設定上では20年くらい違う『龍虎』キャラと『餓狼』キャラが同じ時代にいること自体がおかしくなっちゃう、ということが理由です。ゲーム中に登場することの方が問題という気もしますが(笑)。

山崎　幼少期のロックを登場させたことには、裏の理由があるんですよ。以前『2000』にロックを出したいと言ったことがあるんですけど、「ロックはこれから育てていくキャラだから使わないでくれ」と『餓狼』チームに断られまして。それで僕たちの中でも「もうロックなんか出すか！」と突っぱねた(笑)。悔しいので、ロックを『K.O.F.』では出さないことの決意表明として、子供のロックを出したわけなんです(笑)。『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2』の方で出されてしまったことも、余計悔しい(笑)。

ノナ　僕も内部のことはよく知らないんですけど、チームが違うとそんなこともあるという。

――大門に寄り添う子供は誰なんでしょう？

ノナ　大門の子供です。「大門虎吾郎」といいます。『K.O.F.』休みの間に子作りしてはった(笑)。

山崎　変な世界なんですけどね(笑)。時間は進まないといっているけど、進んでいるところは進んでいる。ちょうど大門も2年間オフだったし、あれくらいの子供がいれば面白いだろうと(※5)。

――奥さんはどなた？

山崎　もう離婚しただの何だのと、いろいろな案があります。でもあんまり不幸なのはかわいそうだろう、と。だから大門にふさわしい、大和撫子な女性で。名前などはまだ考えていないですが、既存のゲームキャラとは関係無いということにはしています。

――続いてボスキャラクターについてお伺いします。今回は特別な感じですね。

山崎　中ボスのゼロはオリジナルのゼロで、去年のチョビヒゲはクローンだったという設定なんですよ。そして、オリジナルのゼロ……ゼロ0って僕らは呼んでいるんですけど……の周囲に3体の非使用キャラを配してみました。クリザリッドと、鱗が追い駆けている飛賊の龍(ロン)、そしてゼロ0のペットのライオンであるグルガンの3体ですね。キャラが今回多いんですが、これはユーザーのニーズに応えた形なんです。アンソロジー本や4コマ漫画、香港の漫画などでもそうですけど、キャラクターがたくさん出ているほうがうれしいみたいで。それで、ストーリーに関わっているキャラをふんだんに出していこうというコンセプトの元に、そうしています(※6)。

ノナ氏の新生キャラクターイラスト

――キャラクターイラストを描かれるに当たって、重視したことなどはありますか？　森気楼さんのイラストを意識しましたか？

ノナ　『K.O.F.』のキャラの魅力、個性を引き出すことを重視して描いていきました。森気楼さんに対しては、意識しても仕方が無いと考えています。僕がやれるだけのことをやるしかないので。

――もみあげ好きという噂の真相は？

ノナ　どこからそんな噂を(笑)？　確かにもみあげ好きだといわれているんですけど、全然違うんですよ。一番最初にマキシマのもみあげをちょっと大きめに描いていたんです。諸々の事情で世間に出ることはなくなっちゃったんですけど。

ファンがいる限りは続けたいです。寂しい思いはさせたくないですから。

その印象が強くて、「もみあげ好き」と(笑)。

山崎　じゃあドットの方も書き直さなければいけないな、と、マキシマのもみあげは気持ち増やしてます(笑)。ノナとは結構もめましたよ。彼は一枚絵を描くだけなんですけど、それを通したらこっちは何百体も修正しないといけないので。「どっちをとんねん！わかっとんのか！」という衝突がありました(笑)。

――そういうやりとりもあったんですね。開発途中でイラストを描いているので、触発されて、ドット絵の方を修正することになるとか。

山崎　包の帽子が大きくなったのもそうです。ノナ君が描いてきたイラストを見て「こっちのほうがかわいいしええわ」というので、全数百枚を修正。アンディもノナ君が「忍者っぽくしたい」とイラストを描いてきて、これいこうということになったパターンです。

――キャライラストでNGが大量に発生したという話がありますが？

ノナ　実は、半分以上描き直しているんですよ。さっき話に出てきたマキシマ然り(笑)。

山崎　デザイナーサイドでは、ボツになったものの方が評判よかったんですよ。「こんな感じ」と指示してノナ君から上がってきた1枚目のイラストは「もう絶対これ」って感じだったんです。でも、森気楼さんの描いたイラストがイメージとして定着していることを理由に、「行き過ぎ」ということになってしまいました。例えば草薙京は本来、矢吹丈と不動明を足して2で割ったようなイメージだったんです。だから、ボツになった京のイラストは、その本来の姿を反映してデビルマンの不動明みたいな顔をしているんですよ。

世界観を存分に楽しんでください

――ずばり続編の予定は？

ノナ　一部で発表されていたりはしますけれど、無難に言えば皆さんの応援があれば来年も。

山崎　ファンが居る限りは、僕たちはやっていきたいと考えています。寂しい思いをさせたくないですから。

――今年の『K.O.F.』の見どころをどうぞ。

秦　ありきたりな言い方になってしまいますが、手を抜いてる場所は一つも無いので、「全部」と僕は言い切りたいです。全部見てください。

ノナ　そうですね、アンヘルを使ってやってください。これは言っておかないとある人に怒られるので(笑)。

山崎　ゲーム中で展開されるストーリー以外の枝葉を自分たちで想像して、『K.O.F.』の世界観を存分に楽しんでもらいたいですね。

BACKSTAGE PASS　山崎力の楽屋裏

※4……そのほかの落選キャラに霞がいますよね。シャンフェイと香澄に関してはいつも迷います。前回香澄が勝ったので、今回はシャンフェイ(笑)。シャンフェイは完成度の高いキャラでしたし、あのまま消すには惜しいな、と。アジア圏のマーケットを重視した結果でもあります。

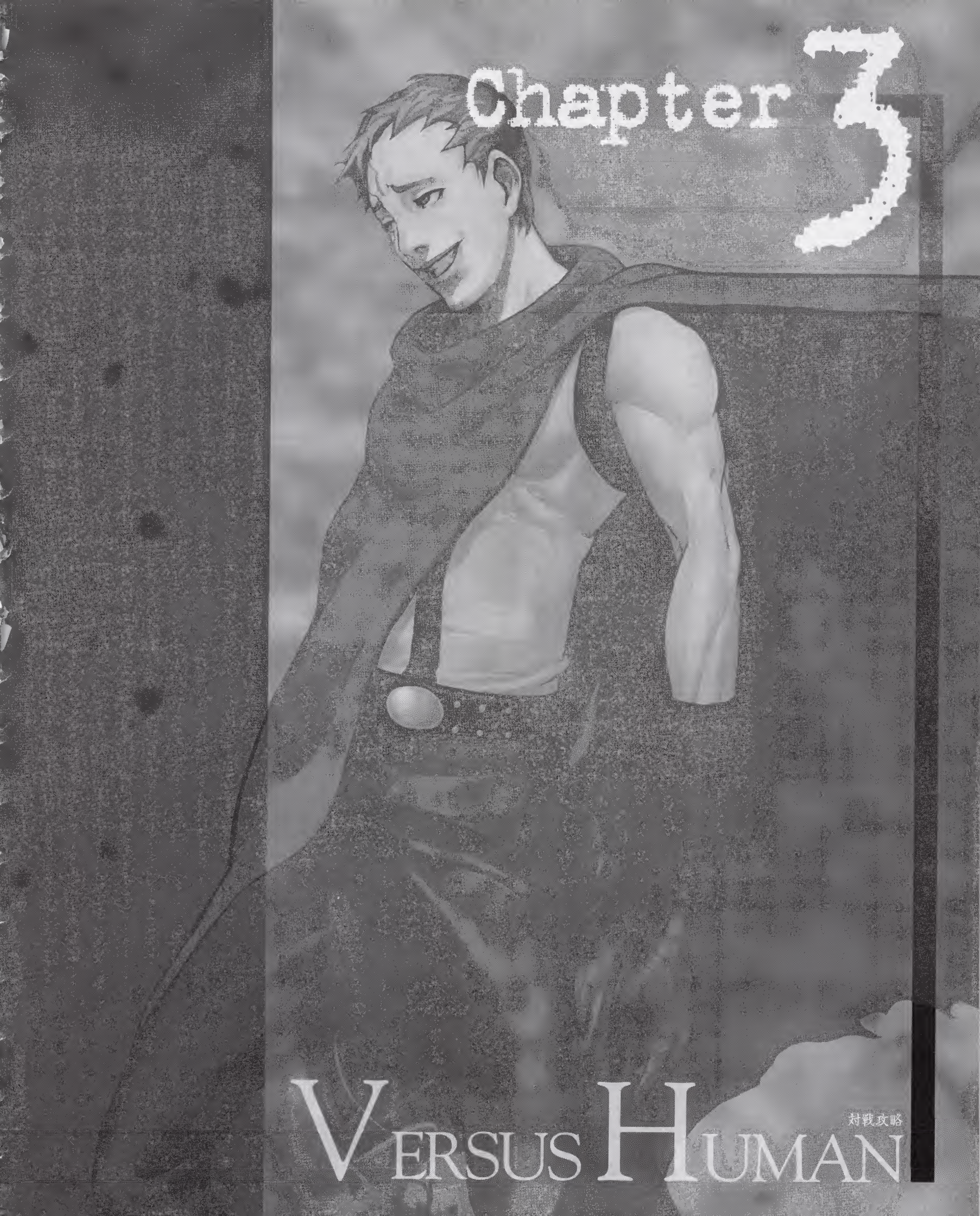
※5……虎吾郎の年齢を知りたいですか？　9カ月位なんです。虎吾郎はノナ君が「赤ちゃん描きたい」って大門の足下にイラスト描いてきたのが始まりなんです。ちょうどウチにもその時同じくらいの年の子供がいて、ノナ君が「9カ月くらいの子供って身長どれくらいですか?」って聞いてきた。「こんなもんやで」と言って写真を見せると、次に持ってきたイラストの足下に似たようなのが(笑)。

※6……ちなみに香港の方の漫画は先走っちゃってて、ロンがもう雑魚としてやられてしまっているんですよ。ロンは今後も展開していこうというキャラですので困ります(笑)。

インタビューを終えて

「ブレッツァソフトがWeb上で開発者募集を開始」というニュースが流れた昨年秋。それを知った当時は悪い冗談じゃないかと勘ぐり、案じたものだ。急遽開発者たちと接触を持ち、生の声を聞いたとたんに安心した。彼らの瞳はシリーズを作ってきたというプライドにあふれ、彼らの口からは熱意が伝わってきたからだ。その彼らの作り上げた「新生K.O.F.」は、ファンの憂いを裏切ってくれたのではないだろうか？　今後にも期待できそうだ！

Chapter 3



VERSUS HUMAN

対戦攻略

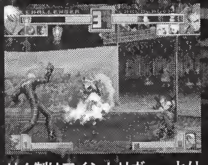


VS BATTLE GUIDE -K'- K'（ケイ・ダッシュ）対戦攻略

必殺技主体のスタイルにますます磨きがかかったK'。さまざまな状況で連続技を決めるチャンスがある上に、どれも高威力なものばかり。チャンスを見逃すな！

けん制戦はアイントリガー重視

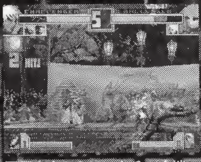
相手の行動に対応できる技が多いので、パワーゲージがたまるまでは、様子を見ながら闘うのが基本。遠距離からアイントリガーを出し、けん制のセカンドシュートと、対空のセカンドシェルを適度に撒いていこう。これに加え、ナロウスパイクを出すのも効果的。距離を調節して先端を当てるように出せば、ガードされてもまず反撃を受けることはない。



けん制はアイントリガー。とりあえず派生技をばら撒こう。

跳び込みからの連続技を狙え

けん制技がヒットしたら、攻め込む機会の到来だ。中ジャンプCでめくりを狙ったり、ジャンプBや、空ジャンプしゃがみBなどでガード方向を揺さぶろう。画面中央では近距離立ちC（1段目）→➡+A、画面端ではしゃがみB→しゃがみAにつなぎ、連続技を決めていくといい。パワーゲージがある場合は、ヒートドライブにつなげられれば、大ダメージを与えられるぞ。



画面中央からは、なるべく端へ運べる連続技を狙いたい。

細かなダメージアップを

空中ミニッツスパイクは、相手のやられ状態に関係なく当てることが可能。これを利用すれば、さまざまな状況でダメージアップを図れる。例えば、ヒートドライブヒット後や、ジャンプ攻撃を決めた後、ストライカーを当てた後など。たかが1発の追撃だが、決められる状況が多いので、きっちり入れれば総ダメージ量もかなりもの。状況を見定めて出していこう。



↓↙←+キックで、空中ミニッツスパイクを出すといい。

連続技解説

①は対空からの連続技。ヒートドライブを弱で出すと、空中ミニッツスパイクを当てやすい。②は基本的な連続技。パワーゲージが無い場合はミニッツスパイクにつなげよう。③は画面端での連続技。MAXチェーンドライブは、セカンドシュートの硬直が切れたと同時に出すことでヒットさせやすくなるぞ。

- RUSH 1: セカンドシェル→ヒートドライブ→空中ミニッツスパイク
- RUSH 2: 近距離立ちC（1段目）Ⓒ➡ ➡+A Ⓒ➡ チェーンドライブ
- RUSH 3: （画面端限定）{しゃがみB→しゃがみA} Ⓒ➡ 弱アイントリガー→セカンドシュート→MAXチェーンドライブ



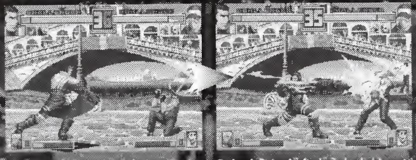
VS BATTLE GUIDE -MAXIMA- マキシマ 対戦攻略

遠距離では破壊力とリーチに優れたベイパーキャノンを駆使して相手を押さえ込み、近距離ではしゃがみAからの連続技や、コマンド投げによる一発を狙っていこう。

ベイパーキャノンを振り回せ

遠距離戦ではベイパーキャノンが主力兵器。出は遅いがスキが小さいので、けん制にうってつけといえる。射程ギリギリの距離から、ジャンプ防止になり、キャンセル時間が長いC+Dに空キャンセルをかけて出していこう。ベイパーキャノンを弱or強で出し分けたり、空キャンセルのタイミングをずらすと効果的だ。相手は攻撃が出るタイミングを読みづらくなるぞ。

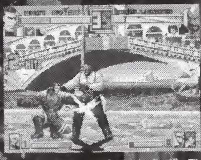
ベイパーキャノンはC+Dからだけなく直接出すことも重要だが、一辺倒になると前転で避けられて反撃を狙われる場合もある。その場合を考えて、裏の選択肢として、C+Dからマキシマ・リフトを出していくといい。前転中の相手をつかめるハズだ。ただし、C+Dからマキシマ・リフトを出す比率は、ベイパーキャノンが9割に対し、こちらを1割程度にしていこう。



C+Dを出したら、空キャンセルのタイミングをずらしたり、ベイパーキャノンを弱や強と、使い分けてけん制しよう。

しゃがみAからの連続技を狙え

しゃがみAからの連続技（連続技解説参照）は威力が高いので、確実に決めていきたい。基本的にはめくりジャンプC後や、相手の攻撃のスキに狙っていくことになる。しゃがみA×2を出した後は、ヒット時ならマキシマ・スクランブルにつないで連続技をたたき込み、ガード時はそこから跳び込んだり、距離を離して仕切り直していこう。チャンスを見逃さないように。



しゃがみAは、とりあえず2発出しておくことが重要だ。

連続技解説

①はベイパーキャノンカウンターヒット時の連続技。単純だが威力は高い。②は対空からの連続技。最初の↖+Cは、引き付けて出さなければならない点に注意しよう。③は最も実戦的。ダメージが大きく、マキシマ必須の連続技といえる。ゲージが無い場合はマキシマ・リベンジャーをブルドッグプレスで代用しよう。

- RUSH 1: ベイパーキャノン→ベイパーキャノン
- RUSH 2: ↖+C→↖+C→ブリッツキャノン
- RUSH 3: {しゃがみA×2} Ⓒ➡ マキシマ・スクランブル→ダブルボンバー Ⓢ➡ マキシマ・リベンジャー



VS BATTLE GUIDE -WHIP- ウィップ 対戦攻略

ウッドゥを利用したリーチの長い攻撃で、遠距離戦を維持しつつ闘うのがウィップ最大の持ち味。接近されたときのもろさをどう補うかが課題となる。

遠距離戦を維持するには……

長いリーチを活かして遠距離戦を保ち、焦った相手の行動に対して随時対応していくのが基本。メインのけん制技は垂直ジャンプC。ジャンプの昇りで出すことによって空対空効果もあるので、相手の空中からの接近を防止できる。また、ジャンプC+Dもリーチが長く、接近をさえぎる手段として効果的だ。地上から接近には、下段判定のしゃがみAを置いておく。ただし、技全体のモーションが長く、小or中ジャンプを合わせられると危険なので、多用は禁物といえる。



このように跳び込みを合わせられると、危険な状況に陥る。

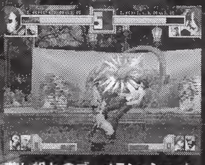
ちなみに、遠距離戦のみでは単発技を相手に当てることになるので、結局のところ接近しなければまとまったダメージを与えられない。相手に接近されるのではなく、有利なタイミングで自分から接近し、D投げや近距離立ちBからの連続技で体力を奪おう。



判定の鋭い中ジャンプC+Dを接近手段に使用する。

接近された場合には……

発生が早い小回りの利く通常技を持っていないので、相手に接近されたときは非常に危険。パワーゲージがある場合は各種ガードキャンセルで押し返せばいいが、無い場合は緊急回避を利用して間合いを離す必要がある。また、相手の近距離からの跳び込みは、早出しのブーメラン・ショット"コード：SC"や、ソニックスローター"コード：KW"で迎撃しよう。



苦し紛れのブーメラン・ショット。だが、出さないわけにもいかない。

連続技解説

②にある➡+A×5からのキャンセルブーメラン・ショット"コード：SC"は、通常のキャンセルタイミングより早めに入力する点に注意。また、③の弱デザートイーグルは、ストリングス・ショット・タイプC"コード：勝利"の硬直が解けた瞬間に出す必要がある。タイミングがシビアなので要練習だ。

- RUSH 1: {近距離立ちB×2→しゃがみB} C⇒ ブーメラン・ショット"コード：SC" or ソニックスローター"コード：KW"
- RUSH 2: 近距離立ちD C⇒ (➡+A)×5 C⇒ ブーメラン・ショット"コード：SC"
- RUSH 3: D投げ→ストリングス・ショット・タイプC"コード：勝利"→弱デザートイーグル



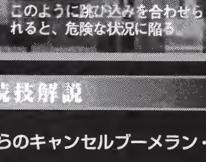
VS BATTLE GUIDE -LIN- 麟 対戦攻略

対空以外のあらゆる要素が優秀な燐。連係、ガード崩し、奇襲、幻惑、そして焦らせた後に千手羅漢殺で締めるその戦法は、飛賊四天王の名にふさわしい。

オールレンジでガードを崩す

中～遠距離で有効な遠距離立ちAを起点に、さまざまな連係を組んだり、様子を見たり、逃げたりするのが燐の基本。対空技はMAX必殺技の乱舞・毒蛾のみなので、相手に跳ばれないように押さえ込むか、一気に間合いを離してしまうのが非常に重要だぞ。

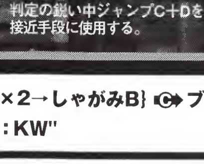
遠距離立ちAからの選択肢は、➡+A、しゃがみD、強飛天脚、弱羅殺、ジャンプなどが挙がる。



中間距離のけん制では遠距離立ちAをガードさせるのが基本。

➡+AとしゃがみDは対になっていて、中間距離から中段と下段の選択を迫れるのが強みだ。

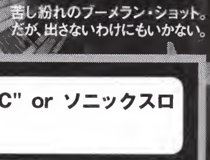
一方の近距離では、しゃがみBと小ジャンプCの二択がセオリー。まず見切られることはないので、しっかり連続技を狙いたい。なお、相手の跳び込みに対しては後転と飛毛脚を使って、逃げることを第一に考えよう。付き合ってはダメだ。



飛毛脚で相手の的を絞らせないように闘うのが重要な戦術だ。

千手羅漢殺に注目

MAX超必殺技の千手羅漢殺は、暗転後にガード入力をしても間に合わない最速の攻撃発生を持つ。コマンドも簡単で威力も高いので、常に狙っていきたい技だ。レバー入力だけしておいて相手が動いたらボタン、という使い方や、飛毛脚で裏に回ってから使ったり、連続技にも使っていこう。相手のジャンプの着地に➡+Aから決め打ちで出すのも有効だ。



中間距離でレバー入力だけしておいて様子を見る戦法も強力。

連続技解説

①は基本連続技で、しゃがみBをしゃがみAに代えれば対緊急回避用になる。②は蛇突牙でお手玉する連続技。B蛇突牙はワイヤーダメージ後の追撃として最も有効な技で、この後は基本的に近距離立ちDでいい。③はワイヤーダメージからの追撃。強騖は弱羅殺でも可。なお、強飛天脚の追撃でも弱羅殺→⬉+Cが入る。

- RUSH 1: {しゃがみB×3→遠距離立ちA} C⇒ 強羅殺2発目 SC⇒ 乱舞・毒蛾
- RUSH 2: しゃがみB→近距離立ちD C⇒ ➡+A C⇒ C蛇突牙→B蛇突牙→千手羅漢殺
- RUSH 3: 弱羅殺(カウンターヒット)→強騖→⬉+C

◎ウィップ&麟 対戦攻略◎——WHIP & LIN



VS BATTLE GUIDE

-KYO KUSANAGI-

草薙 京 対戦攻略

攻め手は確実に強力な京。その爆発力のある攻撃&ラッシュに加え、基本的な防御法を理解することにより、さらに勝率を安定させよう。

対空迎撃を覚える

基本的に相手の跳び込みには、完全対空技として機能する強鬼焼きで対処したい。だが、小ジャンプの速いキャラが相手のときは反応するのが難しいので、遠距離立ちAや垂直ジャンプDを置いていこう。また、しゃがみCも頭上に攻撃判定がある上、コマンドが簡単なのでとっさの状況で便利。ただし、相打ちが多いので、最終手段として捉えておこう。



相手の跳び込みをすべて強鬼焼きで落とせれば理想的だ。

跳び込みを駆使する

跳び込みは京を扱う上で最も重要。ラッシュやガード崩しからの強力な攻めの起点が集約されているので、効果的に使いたい。R.E.D.KicKやD投げなど、相手を受け身不能にする攻撃でダウンを奪ったら、積極的にめくり跳び込みを狙おう。通常ジャンプor大ジャンプからはジャンプC、中ジャンプからは空中⬇+Cを使用するといい。ガードを崩す手段に乏しい京としては、ラッシュに持ち込む絶好のチャンスなのだ。

有利な状況では中ジャンプからの空中⬇+Cが活きる。特に密着状態からは、"空中⬇+C自体は正ガードだが、着地後は相手の裏側に回る"という状況が生まれ、相手側としてはガードが非常に難しい。また、これらの攻めに加え、空ジャンプからのしゃがみBや投げを交ぜていくと一層効果的だ。



D投げを決めた場合、相手は受け身不能なのでダッシュからジャンプCでめくる。相手のダウンを見逃さず、確実に狙いたい。

連続技解説

③に関しては、➡⬈⬇⬉⬅+BC同時押しと複合入力することにより、ストライカー庵と弱轢可鉄を同時に出していくことがポイント。その後、八酒杯で再び相手を浮かせた後は、なるべく高い位置で弱轢鉄を使って拾うこと。低い位置で拾った場合は荒咬みが入らないので、臨機応変に鬼焼きと使い分ける必要がある。

RUSH 1 近距離立ちB→しゃがみA C➡ ⬈+D or 神塵

RUSH 2 近距離立ちC C➡ ➡+B C➡ 大蛇薙 or（毒咬み→罪詠み→罰詠み→鬼焼き）

RUSH 3 ジャンプC→近距離立ちC C➡ 強七拾五式・改 C➡ 弱轢鉄→ストライカー庵→弱轢鉄→（荒咬み→八錆→琴月）or SC➡ 大蛇薙



VS BATTLE GUIDE

-BENIMARU NIKAIDO-

二階堂 紅丸 対戦攻略

蹴り技の貴公子、紅丸。判定の強いジャンプDでガンガン跳び込んで、居合い蹴りからの反動三段蹴りを狙っていこう。ワイヤーダメージ発生技で大ダメージだ。

反動三段蹴りが強い

ジャンプDで跳び込んで、しゃがみBから居合い蹴りの連続技を狙うのが、紅丸の王道パターン。本作では派生技の反動三段蹴りがワイヤーダメージ発生技になったので、飛躍的にダメージ効率が上昇した。発生の早いMAX雷光拳は、本作でもしゃがみBから連続技になるが、居合い蹴り→反動三段蹴りからの追撃を決めた場合とあまりダメージが変わらないので、パワーゲージはほかに回す方がいいだろう。

また、中間距離でも居合い蹴りから反動三段蹴りまで出し切って、けん制技として使う方法もある。このときの反動三段蹴りは、ガードされても距離の離れる弱で出そう。反動三段蹴りの初段が遠距離立ちDと同じグラフィックいうこともあり、相手の下段をかわしながら攻撃してくれる効果も期待できる。なお、この場合のヒット時は、相手の浮きが高くなりやすいので、超必殺技の雷光拳を非常に当てやすい。



反動三段蹴りから当たった場合は、ワイヤーダメージの跳ね返りが高い。狙えそうなら雷光拳で追撃してダメージアップ。

小ジャンプC活用術

技解説ページでも触れたが、紅丸の小ジャンプCは性能が少し変わっている。相手に追撃判定が無い場合でも、なぜか当たるのだ。ジャンプC+Dノーマルヒット後にヒットしたり（通常はカウンター時にしか追撃できない）、ワイヤーダメージ後に近距離立ちA→小ジャンプCといった追撃ができたり……、そのほか、通常は追撃できないストライカー後にも狙える。



空中にいる相手ならば何でも追撃できる、魔法の小ジャンプC。

連続技解説

①は紅丸の王道連続技。反動三段蹴りがワイヤーダメージ発生技になり、ダメージが大幅にアップした。当てた場所によっては、追撃として雷光拳が入る場合も。②は幻影ハリケーンを絡めた連続技。強真空片手駒は4ヒット目をキャンセルしてダメージを稼ごう。③はケズリ狙いの連係から移行できる連続技。

RUSH 1 ジャンプD→しゃがみB C➡ 居合い蹴り→反動三段蹴り→遠距離立ちC

RUSH 2 ジャンプD→しゃがみC C➡ 強真空片手駒（1～4段目）SC➡ 幻影ハリケーン

RUSH 3 近距離立ちC C➡ 弱真空片手駒（3段目）SC➡ 雷光拳

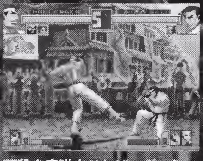


VS BATTLE GUIDE —GORO DAIMON—
大門 五郎 対戦攻略

『98』から見事復活を遂げた伝説の大柔道家、大門五郎。守備面で多少弱体化が見られるが、高性能なコマンド投げ群はいまだ健在。日本の心は不滅だ。

まずはけん制

大門は強力なジャンプ攻撃を持っているが、ジャンプスピードが遅く軌道も緩やかなので、空中戦はできれば避けたい。まずはしっかりけん制し、相手の攻め気を萎えさせよう。具体的には、遠距離立ちA、遠距離立ちDでジャンプを防止。相手が地上で固まるようになったら、遠距離立ちBを出していく。しゃがみガードを意識させることで、非常に攻めやすくなる。



下段を意識させれば、ダッシュ投げも決まるようになる。

ジャンプC+Dから始まる新世紀大門

首尾よく相手をおとなしくさせることができたら、ジャンプC+Dを使って跳び込んでいこう。このときのジャンプは移動距離が長く、見切られにくい中ジャンプを使っていくといい。ジャンプC+Dは発生が遅めなので、早めに出すことを意識するように。相手が空中へ脱出するのを防ぐことができ、高い打点でガードされても大門側が大幅に有利になるからだ。

ジャンプC+Dをガードさせたら、ここからさまざまな選択をかけていく。ジャンプC+Dを嫌がってガードで固まっているなら、空ジャンプから発生の早い天地返し、ダッシュから無敵時間のある超大外刈りを使ってガードを崩す。暴れ気味な相手には再度ジャンプC+Dや、昇りジャンプDからの超大外刈りが有効だ。ジャンプDの打点を下げて連続技を狙うのもいいだろう。



ジャンプC+Dのヒットを確認し、切り株返しを決められると心強い。画面端なら時間的に猶予もあるので狙ってみよう。

連続技解説

①の最後の天地返しor地獄極楽落としは、しゃがみAからキャンセル無しでもつながる。②の連続技は、根っこ返し後に相手に受け身を取られても、なぜか弱地雷震が確定でヒットすることを利用したもの。ワイヤーダメージ発生時のほか、浮かせ系のストライカーを当てた後の追撃にも○。

- RUSH 1: ジャンプD→しゃがみA Ⓒ→ 天地返しor地獄極楽落とし
- RUSH 2: ジャンプC+D（カウンターヒット）→↘+C（Ⓒ→ 根っこ返し）→弱地雷震
- RUSH 3: しゃがみA Ⓒ→ ↘+C Ⓒ→ 切り株返し



VS BATTLE GUIDE —SHINGO YABUKI—
矢吹 真吾 対戦攻略

「ウチの子が不良にならないか心配だわ。草薙さんっていう万年留年生と遊んでばっかりみたいだし……」真吾ママの悩みは続くのでした。

草薙さんの戦術指南2001 その1

よお真吾。お前も日本チームの一員になったんだから、しっかり強くなってもらわないと困るんだよな。だから今日は特別にスペシャルメニューを用意してやったぜ。オレの言うことよく守って闘うんだぞ。いいな。まずはオレの基本技、荒咬みの使い方だ。お前のは未完成だからな、炎が出るまで一生出せ。拳の先端を相手に当てるんだぞ。分かったな。



草薙さんの教え通り荒咬み千本ノックっす。炎出るかな〜？

草薙さんの戦術指南2001 その2

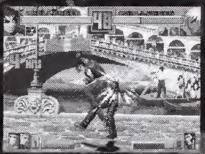
荒咬みの千本ノックはやってるか？　だけど、それだけじゃ強くならないからな。ほかの技の使い方も教えてやる。お前オリジナルの……月肘だったかな。あの技なんだが、ひょっとして当て身を狙おうなんて考えてるんじゃないだろうな。そんな難しいことやる必要はねえ。お前は失敗で出る肘の方がお似合いだ。中段なんだし、アレで十分だろ。分かったな！



オッス！　しゃがみBからキャンセルするといい感じっスね。

草薙さんの戦術指南2001 その3

よし。お前も少しはマシになっただろ。今日教えることはこれが最後だ。お前の得意技のビシッバシッドカーンだ。鉈研ぎだっけな。確か。お前にしては上出来の技だな。アレは強え。もしもオレが使うとしたら、空ジャンプからや、しゃがみBから狙っていくな。打撃投げだから相手のガードも関係ねえし。ガンガン使っていけよ。追撃の朧車も忘れんな。以上だ。



狙いまくるっス、草薙さん！ありがとうございました!!

連続技解説

おっと、言い忘れたけど連続技も教えてやるよ。①の連続技は基本だ。しゃがみBがガードされたら荒咬みは出すなよ。②の連続技は朧車の追撃に注意しろ。画面中央では弱、画面端では強で出せ。③の連続技だが、オレ無式と違って、強駈け鳳燐は相手と密着した状態の近距離立ちCからじゃないと入らねえぞ。

- RUSH 1: {しゃがみB×2} Ⓒ→ 荒咬み
- RUSH 2: しゃがみB Ⓒ→ 鉈研ぎ→朧車
- RUSH 3: （相手と密着した状態で）近距離立ちC Ⓒ→ →+B Ⓒ→ 強駈け鳳燐 or オレ無式

◎大門&真吾 対戦攻略◎

DAIMON & SHINGO



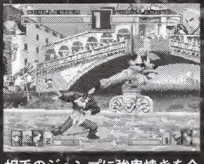
VS BATTLE GUIDE -IORI YAGAMI-

八神 庵 対戦攻略

低いジャンプと素早いダッシュは相変わらず。さらに、新生葵花から多彩な連係が組めるようになったので、ラッシュ力は今まで以上。これはやるしかない！

まずは相手を黙らせよう

近距離でのラッシュが強力な庵だが、いきなり跳び込んでいっても落とされるのが関の山。相手のけん制を一つずつつぶしていこう。相手がジャンプ防止のけん制技を振り回しているときは、近い間合いなら発生が早い＆判定の強いしゃがみDを、開幕時くらいの間合いなら強闇払いをぶつけていく。ジャンプ攻撃のけん制にはこちらもジャンプDで応戦しよう。

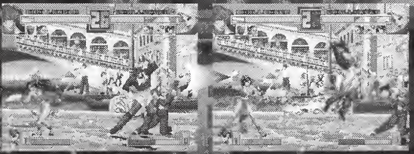


相手のジャンプに強鬼焼きを合わせることができると強い。

近距離戦で勝負をかけろ！

相手に近付くときは、ジャンプC+Dを出していくのがいい。判定が強く、ヒット時はダウンを奪えるので、相手はガードしがちになるはずだ。ここから中段、下段、投げの選択をかけていく。連続技を狙う際は、下方向に判定が強く、めくりを狙えるジャンプCを多用しよう。たまに大ジャンプから百合折りを狙うのもいいだろう。ジャンプ攻撃を当てた後は発生の早い近距離立ちCにつないでいったり、コマンド投げの屑風でつかみにいったりするのが効果的だ。ジャンプ攻撃を出さずにしゃがみBを出すのも悪くないだろう。

もし選択をかけることに成功して技をヒットさせることができたら、連続技の締めには八稚女を使用し、追加入力技の豺華まで決めておきたい。ダメージは葵花を絡めた連続技の約2.5倍にもなる。



本文では触れていないが、葵花にキャンセルストライカーを交え、強引にラッシュをかけていくのも強力だ。

連続技解説

①の連続技は下段始動で、狙う機会も多い。ミスの無いように練習しておこう。途中の➡＋Aを省く場合は、葵花を弱にすること。②の連続技はコマンド投げからの追撃で、難度はそれほど高くない。③の連続技は、近距離立ちBから目押しで近距離立ちCにつながることがポイント。成功すれば主役はキミのものだ。

RUSH 1 しゃがみB→しゃがみA Ⓒ➡ ➡＋A Ⓒ➡ 葵花or八稚女

RUSH 2 屑風→（少しダッシュして）近距離立ちC Ⓒ➡ ➡＋B Ⓒ➡ 葵花or八稚女

RUSH 3 近距離立ちB→近距離立ちC Ⓒ➡ 琴月　陰



VS BATTLE GUIDE -VANESSA-

ヴァネッサ 対戦攻略

ヴァネッサには強力なけん制技が存在しないので、接近戦でしか生きる道は無い！　一度接近したら相手を逃がさないように、怒涛のラッシュを仕掛けていこう！

パンチャーウィービングを対空に

パンチャーウィービングは、足元にしかやられ判定がないために相手のジャンプ攻撃がほぼ当たらず、対空技のように使っていける。相手がジャンプ攻撃を仕掛けてきたら、パンチャーウィービングを少し出してジャンプ攻撃をかわそう。その後は、相手の着地寸前にパンチャーウィービングを止めて、着地した相手に投げはずし不能のC投げを決めるといい。



これを見よ！　レオナの垂直ジャンプDも当たることはない!!

接近したらしつこく攻めろ！

ヴァネッサのけん制技は強くないので、地上での差し合いは不利。相手に一度接近したら怒涛のラッシュを仕掛けていこう。具体的には、パンチャービジョンとパンチャーウィービングを駆使していく。【しゃがみB→➡＋A→パンチャーウィービング】×nは連続技で、➡＋Aからはクレイジーパンチャーを当てることも可能。ガードされてもパワーゲージを大きく増やすことができるので強力だ。距離が離れてきたら、パンチャーウィービングをパンチャービジョンにして、再度近付いてラッシュを仕掛けてもいい。パンチャービジョンはスキが小さく、反応されてもまず反撃をくらうことはないはずだ。また、けん制技のしゃがみC&Dのスキをパンチャーウィービングで消すことにより、ガードさせた後にジャンプ攻撃を行なうこともできる。



しゃがみB→➡＋Aのスキをパンチャーウィービングで消して、再度しゃがみBにつなごう。パワーゲージがモリモリたまるぞ。

連続技解説

①は最後をクレイジーパンチャーにすることで、ダメージをアップさせることができる。②は距離によって「n」部分の回数を変えていくように。③は浮いている相手の下をパンチャービジョンで通り抜けて反対側にいくため、チャンピオンパンチャーのコマンド入力が逆になるので注意しよう。

RUSH 1 ジャンプA→近距離立ちC Ⓒ➡ ダッシュパンチャー→ジャンプC＋D

RUSH 2 （しゃがみB Ⓒ➡ ➡＋A Ⓒ➡ パンチャーウィービング）×n Ⓒ➡ クレイジーパンチャー

RUSH 3 パンチャーアッパー Ⓒ➡ パンチャービジョン<前方>→チャンピオンパンチャー



VS BATTLE GUIDE -SETH- セス 対戦攻略

セスの空中からの攻撃は非常に強力で、攻めに守りにと大活躍させることができる。ガードを崩した際にたたき込める連続技も大ダメージとなっているぞ。

➡+Aを主力に！

➡+Aは出が早く、ヒット時にダウンを奪え、当たり判定が非常に強いのが特徴だ。ガードされるとスキがあるが、それもキャンセルで弓月を出すことにより解決される。➡+Aを出すときは常にセットで弓月を出していくようにしよう。➡+Aをガードされたとしても、弓月→矢月と出すことにより、ほぼノーリスクでゲージを多くためられるのもおいしい。



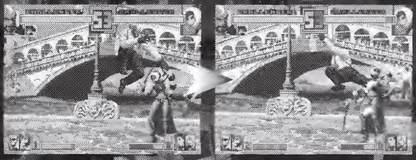
矢月までガードさせると、こんなにゲージがたまる。

多彩な空中攻撃を使いこなせ！

セスは空中からの攻め込みが強力なキャラだ。大ジャンプで高く跳ぶことができるので、そこから闇月を出すと、空中から相手を押さえ付けていくことができる。特に後方大ジャンプから闇月を出すと、相手の中ジャンプも大ジャンプもつぶしやすくなるぞ。

跳び込みを仕掛ける際は、ジャンプAorCをキャンセルして闇月を出すことで、ジャンプ攻撃ガード後にしゃがむ相手にヒットさせやすい。また、ガードを崩す手段としてめくりジャンプBが強力で、ここからはしゃがみA始動の連続技を狙っていくといい。

このほかでは、相手の近くで前方大ジャンプをした直後に落月を出すことで、めくり攻撃と勘違いさせてヒットさせることができる。反応のいい人ほど引っ掛かりやすいので、試してみてほしい。



ジャンプAorCにキャンセルをかけて闇月を出せば、ジャンプAorCをガード後にしゃがむ相手に闇月がヒットすることが多いぞ。

連続技解説

①はセスの基本連続技。画面端なら最後の➡+Aを強双掌昇陽にすることで威力が上がる。②は当て身からの連続技。弓月が当たった段階で画面端にいた場合は、矢月ではなく➡+Aを入れていくことで威力が上がるぞ。③は強双掌昇陽の2段目以降が無条件追撃判定となっているために可能な連続技。

- RUSH 1　{しゃがみA×n} Ⓒ➡ ⬊+B Ⓒ➡ 入り身灘月→➡+A
- RUSH 2　強胴崩し→（ダッシュして）しゃがみC Ⓒ➡ ⬅+A Ⓒ➡ 弓月→矢月
- RUSH 3　（画面端限定）強双掌昇陽×n



VS BATTLE GUIDE -RAMON- ラモン 対戦攻略

相手に接近して怒涛の攻めを仕掛けるのが、ラモンの戦闘スタイル。通常技の硬直を強フェイントステップで無くして、ダッシュ、ダッシュ、ダッシュだ！

強フェイントステップを使う

強フェイントステップは、技の硬直を無くして素早く動くことを可能にする技。ラモンはこれを利用して固めていくのが強力だ。基本は近距離立ちC→⬊+B→強フェイントステップとつなげていくことになる。この連係がヒットしたときは、軽くダッシュしてからのしゃがみC→⬊+B→エル・ディアブロ・アマリロ・ラモンを連続技にすることができるぞ。



強フェイントステップからラモンの連係は開始される。

ローリングソバットでガードを崩す

近距離離立ちC→⬊+B→強フェイントステップがガードされたときは、ダッシュで接近した後に下段攻撃、中段攻撃、コマンド投げを駆使してガード崩していこう。下段攻撃には、ヒット確認からノーキャンセルでタイガースピンにつなげることが可能な近距離離立ちBがオススメだ。タイガースピンのコマンドだけ入れておいて、近距離離立ちBがヒットしたらボタンを押すようにしよう。中段攻撃にはローリングソバットを使っていくことになる。パワーゲージが2本あるならスーパーキャンセルで大ダメージを見込める。コマンド投げを狙うときはダッシュして、相手のガード硬直が解けるのを一瞬待とう。なお、近距離立ちB→ローリングソバットとすると連続技にはならないが、下段攻撃→中段攻撃となっているため、ガードされにくいぞ。



ガードをすることが困難な中段のローリングソバットから、大ダメージを与えられるのはおいしい。

連続技解説

①は始めの⬊+Bからエル・ディアブロ・アマリロ・ラモンにつなげることによって、難度を低くすることができる。②は下段始動の連続技だが、ヒット確認に慣れるまではやや難しく感じるかもしれない。③は中段始動の連続技なので、②と使い分けることでガードを揺さぶることが可能。

- RUSH 1　近距離離立ちC Ⓒ➡ ⬊+B（Ⓒ➡ 強フェイントステップ→少しダッシュして）しゃがみC Ⓒ➡ ⬊+B Ⓒ➡ エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン
- RUSH 2　近距離離立ちB→タイガースピン
- RUSH 3　ローリングソバット→フライングボディアタック→引き起こし SC➡ タイガースピン



VS BATTLE GUIDE -LEONA- レオナ 対戦攻略

しゃがみBを主軸とした下段攻撃と、昇りジャンプ攻撃を使用した中段攻撃で二択を迫っていく。迎撃に適した技を数多く所有するので守りも堅い。

しゃがみBでチクチク攻める

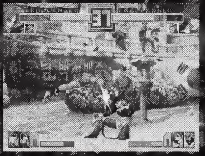
リーチが長いしゃがみBを地上戦の主軸にしていく。基本的にはダッシュしゃがみB→ダッシュしゃがみB……と繰り返し、相手に下段のプレッシャーをかけていきたい。これを嫌って跳び込む相手は、しゃがみCやしゃがみDで確実に撃墜していこう。なお、飛び道具があるキャラには効果が薄いので、ジャンプ攻撃を主体とした攻めに切り替える必要があるぞ。



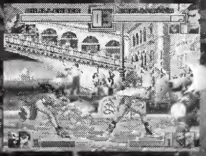
極端に下への判定が強い跳び込み以外は、この技で対応しよう。

中段でガードを崩せ！

前述のしゃがみBで下段を意識させると、相手はしゃがみガードしがちになる。そうなったら→＋B、昇りジャンプC、昇り垂直ジャンプDの各種中段攻撃を駆使して、相手のガードを崩しにかかろう。また、相手がストライカーをガードしているときに、強制的に中・下段の二択を迫るのも効果的。下段はしゃがみBからの連続技、中段は垂直ジャンプD→Vスラッシャーを狙い、一気に体力を奪っていこう。特に後者はコマンド入力の難度が高いものの、それを補って余りある見返りがある。なお、コマンド入力法に関しては、下記の連続技解説の欄を参考にしてほしい。



パワーゲージが無いときの中段は、昇りジャンプCがオススメ。





舞やチャンなど、比較的ガード硬直時間の長いストライカーをガードさせ、強制的に中段と下段の二択を仕掛けよう。

連続技解説

②は、「垂直ジャンプDを↓↘→↑＋Dで出した後にキャンセルで→↘↓↙←＋A」と、コマンドを分割で入力すると成功しやすい。③のイヤリング爆弾・2：ハートアタック→近距離立ちDの部分は、ヒット表示はつながっていないが、きちんと連続ヒットしている。ただし、つなぎが遅れると緊急回避で避けられてしまう。

- RUSH 1: ｛しゃがみB→しゃがみA｝Ⓒ→強ムーンスラッシャー
- RUSH 2: 垂直ジャンプDⒸ→Vスラッシャー
- RUSH 3: 近距離立ちD（1段目）Ⓒ→イヤリング爆弾・2：ハートアタック→近距離立ちD（2段目）Ⓒ→→＋BⒸ→強Vスラッシャー



VS BATTLE GUIDE -RALF JONES- ラルフ 対戦攻略

当たりの強さを活かした"技を置いていく"戦法が得意なラルフ。狙いはシンプルに、それでいて強いキャラなので、あらゆる人にオススメだ。

中間距離での立ち回り

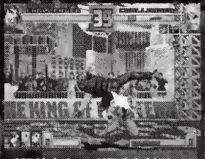
強力な判定を持つ小ジャンプC＋Dで突っ込むか、相手の跳び込みを立ちAや後方ジャンプAで迎撃するのが中間距離の戦法。間合いが遠目のときはC＋D→ラルフキックやラルフタックル→ストライカーの黄金連係などで一気に接近しよう。そして相手をうまくダウンさせたら、起き攻めでジャンプDからの連続技と、空ジャンプ投げで二択を迫れば完璧だ。



狙いは接近戦でのジャンプDにある。それを忘れないように。

接近戦での連係

小ジャンプC＋Dが強力なラルフだが、それ以外にも近距離戦での選択肢がある。それが近距離立ちDだ。この技は相手の足払いをかわして攻撃でき、さらにコマンド投げを嫌った相手のジャンプを防止することが可能。この後はしゃがみDが割り込まれず、一瞬歩けば再度近距離立ちDを出せる。さらにそこからの遠距離立ちDが割り込まれないぞ。



近距離立ちDで相手を封殺。この後のジャンプも有効だ。

ガード不能擬似連係

出は遅いがガード不能技であるギャラクティカファントム。これとストライカー舞を組み合わせれば、相手を固めつつガード不能を狙えるぞ。具体的には相手を画面端に追い込んで、ジャンプC＋D（ストライカー舞）→C＋D→ギャラクティカファントムで完了。これで相手の回避ポイントがかなり少ないガード不能連係になるので、ぜひ試してもらいたい。



ギャラクティカファントムを狙え！ストライカーがカギを握る。

連続技解説

①は基本にして最大の連続技。ポイントは急降下爆弾パンチを低空で出すところ。②はしゃがみAからキャンセルでつないでいるが、実戦では1発からキャンセルをかけずにつなごう。③はストライカーセスがヒットしている間にバルカンパンチが数発当たるため、体力を半分奪う強力なモノ。

- RUSH 1: ジャンプD→しゃがみAⒸ→強ガトリングアタック（2段目）SC→馬乗りバルカンパンチ→強急降下爆弾パンチ（空中）
- RUSH 2: ｛しゃがみA×2｝Ⓒ→スーパーアルゼンチンバックブリーカー
- RUSH 3: しゃがみCⒸ→バルカンパンチ（＋ストライカーセス）



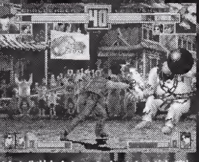
VS BATTLE GUIDE -CLARK STIL- クラーク 対戦攻略

打撃を布石にしつつ、虎視眈々と投げを狙うスタイルは今まで通り。大きな変更も無いので、安定した闘いぶりは健在だ。それでは今年もいってみよう！

いかに接近するか？

クラークは、投げを主体とした戦法を得意とするため、相手に接近するのは必然といえる。では、毎年の課題でもある「いかに近付くか」を考えていこう。

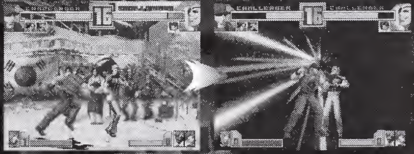
けん制では、遠距離立ちCやしゃがみC、遠距離立ちDが主力。これに加え、空対空のジャンプDも交ぜていきたい。これらをヒットさせた後は有利な状況で動けるので、接近するチャンスとなるのだ。



けん制技をヒットさせれば有利。ここから跳び込みを狙いたい。

あらゆる状況から投げを狙え！

けん制技をヒットさせた後は、ジャンプAを主軸に跳び込もう。これに加え、空ジャンプからのスーパー(ウルトラ)アルゼンチンバックブリーカー(以下コマンド投げ)を交ぜていく。ジャンプAを当てた後も、打撃とコマンド投げの二択を迫るのが有効だ。どちらも成功時のリターンが大きいので、多少強引に攻めていくぐらいでいい。ダウンした相手に対しては、しゃがみBを重ねるorワンテンポおいてコマンド投げを狙っていこう。また王道のテクニックだが、→↘↓↙←→→と入力後、ダッシュから→↘↓↙←+Aと入力して、ダッシュウルトラアルゼンチンバックブリーカーを仕掛けるのも強力。そのほかでは、奇襲として中間距離からマウントタックルを出すのもアリ。意外に当たりやすく、投げた後も先に動けるので、狙う価値は十分にあるぞ。



もはや伝統のテクニックとも呼べるダッシュウルトラアルゼンチンバックブリーカー。その鋭さは今も色褪せていない。

連続技解説

①は基本連続技。しゃがみBからはノーキャンセルでスーパーアルゼンチンバックブリーカーがつながるぞ。②も基本的な連続技で、ウルトラアルゼンチンバックブリーカーはスーパーアルゼンチンバックブリーカーでも代用可。③は打撃からの連続技。威力も高いので、コマンド投げの裏の選択肢として狙っていこう。

- RUSH 1: しゃがみB→スーパーアルゼンチンバックブリーカー
- RUSH 2: 近距離立ちC（1段目）C⇒ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
- RUSH 3: ジャンプA→しゃがみA C⇒強ガトリングアタック→ナパームストレッチ→フラッシングエルボー



VS BATTLE GUIDE -HEIDERN- ハイデルン 対戦攻略

跳び越されにくい飛び道具に、無敵時間のある必殺技を持つハイデルン。体格が大きい、下段攻撃に乏しいなどの弱点をどうフォローするかが勝負の分かれ目だ。

まずは中距離戦を制する

ハイデルンは背が高いので、開幕時くらいの間合いのときに小or中ジャンプで跳び込まれると、ムーンスラッシャーでの対空が非常にやりにくい。コマンド入力中にジャンプ攻撃をくらってしまうような事態は避けたいので、無理に直接迎撃するより、遠距離立ちBを使ってけん制していこう。大ジャンプで跳び越えてくるようなら、ムーンスラッシャーで撃墜していく。



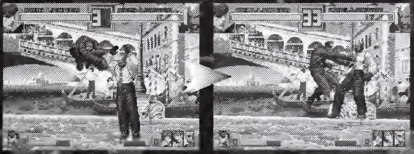
中間距離で相手に「やりにくい」と感じさせることが重要だ。

めくりジャンプCを決める

うまく相手の攻撃を押さえることができたら、今度はこちらから仕掛けていきたいところだ。ここからの狙いはめくりジャンプCからの連続技。パワーゲージがあれば、全キャラに対して安定したダメージを与えることができる。では、めくりジャンプCが狙えるポイントを挙げてみよう。

まずはC投げの後。投げが決まった後に最速でダッシュし、間合いを計って大ジャンプからジャンプCを出せばOK。C投げ後に相手は受け身が取れず、起き上がりに技が重なるので優秀といえる。ハイデルンのC投げは投げはずしされにくいのもポイントだ。

また、ストームブリンガー、キリングブリンガー、ファイナルブリンガーを決めた後もめくりを狙うことができる。こちらも併せて覚えておこう。



通常時にめくりジャンプCを狙うときは、レバーを上方向以外に入れておこう。空中投げになってくれることがあるからだ。

連続技解説

①の連続技は、チョイを始めとする体格が小さいキャラにも入る大ダメージ連続技。普通のキャラにはムーンスラッシャーを省いてもいい。②は間合いが重要。パワーゲージが無いときは最後を遠距離立ちBに代えよう。③は体力回復を見込んだ連続技。めくりジャンプCからや、相手の前転のスキなどに狙うといい。

- RUSH 1: めくりジャンプC→近距離立ちC（2段目）C⇒→+B（1段目）C⇒ムーンスラッシャー SC⇒ハイデルンエンド
- RUSH 2: （画面端限定）弱クロスカッター→強クロスカッター→ハイデルンエンド
- RUSH 3: （相手と密着時限定）しゃがみA C⇒ストームブリンガー



VS BATTLE GUIDE -TERRY BOGARD-

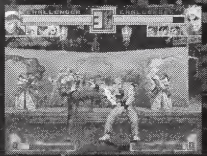
テリー・ボガード 対戦攻略

遠距離立ちB、弱バーンナックルをうまく使うだけで地上戦の主導権はたやすく握れる。弱点である対空面さえ補えれば、常勝の道も遠くはないはずだ。

地上戦での動き

地上戦のメイン兵器は遠距離立ちB。この技を主軸に中間距離を保って闘うのが基本となる。中間距離での弱バーンナックルは非常に効果的。判定が強く、相手の攻撃をつぶすこともしばしば。また、先端をガードさせる程度ならその後の状況は五分な上、間合いは遠距離立ちBの有効射程内と利点が多い。

ライジングタックルのコマンドがタメ系であるため、自由に出していける対空技が無いのがテリー最大の弱点。小ジャンプC+Dや遠距離立ちC、遠間からのクラックシュートを相手に見せて、小、中ジャンプに対するプレッシャーをかけていく必要がある。



鋭い性能の遠距離立ちB。これだけで主導権を握れることも。



弱バーンナックルの先端をガードさせた後は、このくらいの距離。この後はジャンプ防止の遠距離立ちCや遠距離立ちBを出そう。

ライジングアッパーの使い道

特殊技の↘+Cは連続技のつなぎとして役に立つが、対空や立ち回りでも高い効果を発揮する。ただし、対空として使うには若干発生が遅いので、早めに出す必要がある。また、攻撃判定自体も強く、相手のけん制技の先端へ当てるように出すと一方的につぶすことが可能。常にキャンセルバーンナックルを仕込んでおくと、さらに高い効果を期待できる。



相手のけん制技のリーチを理解し、ギリギリの間合いで出そう。

連続技解説

①はしゃがみBを当てる位置が少しでも離れてしまうと、↘+Cが空振りしてしまうので注意したい。少しでも遠いと判断した場合は、しゃがみBを1発減らして対応しよう。③は弱クラックシュートから↘+Cへのつなぎが最難関。必殺技ではないので、先行入力が利かないのが難点といえる。

- RUSH 1: {しゃがみB×2} Ⓒ→ ↘+C Ⓒ→ 弱バーンナックル or パワーゲイザー
- RUSH 2: 近距離立ちD Ⓒ→ →+A Ⓒ→ 弱バーンナックル or パワーゲイザー
- RUSH 3: (画面端限定)ラウンドウェイブ Ⓒ→ 弱クラックシュート→↘+C



VS BATTLE GUIDE -ANDY BOGARD-

アンディ・ボガード 対戦攻略

空からの奇襲が可能な幻影不知火、突進技の斬影拳や空破弾、打撃投げの撃壁背水掌など、優秀な必殺技を持つアンディ。攻撃・防御の両面に優れたオールラウンダーだ。

距離ごとの闘い方

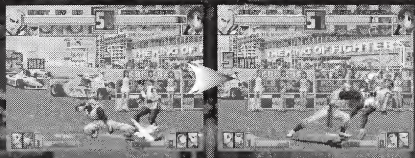
優秀な必殺技を持っているアンディは、距離ごとの通常技と必殺技の使い分けが戦力アップのポイント。

中間距離では、斬影拳&空破弾を先端が当たるように使っていこう。特に空破弾は本作でかなり強くなった技。最後の1ヒットの判定が大きく当たりやすくなり、ガードされても反撃されづらくなった。このほか、ジャンプ防止の遠距離立ちBや、リーチの長い下段のしゃがみDも忘れてはならない。

近距離では、連打キャンセルのできるようになったしゃがみBと近距離立ちCにキャンセルをかけながら、ヒット確認しつつ下記の連続技を狙おう。



この最後の1発目をガードさせれば、反撃は受けづらい。



しゃがみBが連打キャンセルできるようになったので、ヒット確認が簡単に。そこから①の連続技を入れれば、このダメージ。

相手のガードを崩す

遠距離からガードを崩すなら、空中必殺技である幻影不知火がオススメ。派生技の上顎と下顎は中段攻撃と下段攻撃なので、簡単に二択を迫れる。ただし、上顎はガードされると硬直が大きいので、なるべく下顎を使うか、どちらにも派生しない選択肢も必要だ。

近距離戦でガードを崩すために無くてはならない必殺技は撃壁背水掌。打撃投げのこの技は、連続技にも活躍する。パワーゲージが2本あれば、追撃としてMAX版超裂破弾が画面中央からでも入るのだ。ダメージが大きい&難度も低いので、ぜひ狙っていこう。

連続技解説

①は下段始動の連続技。パワーゲージがある場合は弱斬影拳以降を超必殺技の斬影流星拳にしよう。②は画面端限定の連続技。③は打撃投げの撃壁背水掌を組み込んだ連続技で、単体で決めた撃壁背水掌後と同様に、追撃でMAX超裂破弾を決めることが可能。ちなみに、画面端ならノーマル版でも全段ヒットする。

- RUSH 1: {しゃがみB×2} Ⓒ→ ↘+A(1段目) Ⓒ→ 弱斬影拳→疾風横拳
- RUSH 2: 近距離立ちC(1段目) Ⓒ→ →+B Ⓒ→ 幻影不知火→幻影不知火・下顎 SC→ 超裂破弾
- RUSH 3: ジャンプD→近距離立ちC(1段目) Ⓒ→ 撃壁背水掌→MAX超裂破弾



VS BATTLE GUIDE -JOE HIGASHI-

ジョー・ヒガシ 対戦攻略

シンプルかつオーソドックスなスタイルのジョー。このキャラを特徴付けているのは高性能のスライディングだ。この技を出す間合いとその後の攻防に注目しよう。

対空待ちをするためのけん制

ジョーは強力な対空技であるタイガーキックをちらつかせて、相手を跳ばせないようにするのが重要だ。もちろん中ジャンプに反応するのは難しいので、相手も多く使ってくるはず。これにはジャンプ防止技でけん制しよう。逆に、相手が嫌がって通常or大ジャンプしてきた場合はしっかり落とすように意識したい。

ではジャンプ防止技は何か？　それは遠距離立ちAorCを筆頭に、地上にいる相手用の遠距離立ちD、そしてたまに使う弱ハリケーンアッパー。そのほか、垂直ジャンプC+Dも強いので交ぜるといいぞ。

距離を詰める行動

ジャンプ攻撃自体があまり強力でないジョーは、跳び込むのがやや難しいキャラ。一応中ジャンプDを念頭に置きつつも、↘+Bや必殺技を多目にして接近することを考えよう。↘+Bはガードされても問題無い技なので乱発してもOKだ。この後はしゃがみBや小ジャンプで攻めよう。必殺技では弱黄金のカカトや弱スラッシュキック（先端を当てる）が有効だ。



接近手段として一番有効なのはスライディング。乱発せよ！

接近戦でガードを崩す

近距離ではオーソドックスにしゃがみBからの連続技と昇り小ジャンプCで二択を迫ろう。ただ、ジョーのガード崩し手段はこれだけなので、できれば小ジャンプDなども交ぜて長い間近距離戦を維持したい。もちろんストライカーを使うのも有効だ。なお、相手はしゃがみBからの連続技を警戒しがちなので、裏の選択肢である小ジャンプCを多めにするといい。



小ジャンプ直後にCを出せば、見切れない中段攻撃となる。

連続技解説

①は基本連続技。パワーゲージがあるなら爆裂ハリケーンタイガーカカトへつなごう。②は爆裂ハリケーンタイガーカカトの攻撃発生の早さを活かしたモノ。しゃがみBからキャンセルをかけずにつながるぞ。なお、爆裂ハリケーンタイガーカカトは弱だと立ちAが出やすいので強で出そう。③は画面端の高威力空中追撃だ。

- RUSH 1　ジャンプD→近距離立ちCⒸ→+BⒸ強スラッシュキック
- RUSH 2　{しゃがみB×2}→強爆裂ハリケーンタイガーカカト
- RUSH 3　黄金のカカト（空中ヒット）→黄金のタイガーキック



VS BATTLE GUIDE -BLUE MARY-

ブルー・マリー 対戦攻略

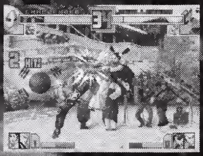
ジャンプ攻撃、けん制技が使いづらくなった上、コマンド投げまで失い弱体化は免れない。強化されたM・ダイナマイトスウィングでどこまでいけるか……。

通常技主体の立ち回り

レバー↙方向に入れながらしゃがみBを出せないので、タメを持続させるのが難しくなった。本作ではストレートスライサーによる奇襲を減らし、遠距離立ちBとしゃがみBでのけん制をメインに闘おう。また、そのほかでは遠距離立ちDによるけん制も効果的。足元のやられ判定が薄いので、足払いをスカして攻撃することが可能だ。また、相手の跳び込みは弱バーチカルアローで迎撃するのが理想だが、とっさの状況では出しづらいので↙+Bも利用しよう。常にキャンセルスピンフォールを仕込んで追加ダメージを狙いたいが、実際には相打ちが多く、成功するケースは少ない。



奇襲技として素晴らしいが、使用する機会に恵まれない。



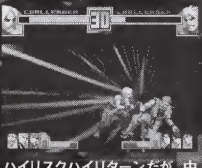
バーチカルアローは見返りも大きいので、積極的に使おう。



一方的に打ち勝てれば大ダメージを与えることができるが……。

ダイナマイトスウィングを使いこなせ!

M・ダイナマイトスウィングはすべての地上通常技からキャンセルして出せるという特殊な技。この性能を利用し、戦術にうまく絡めたい。具体的には、単発の→+Aにキャンセルをかけて連続技に組み込むという使い方が効果的。見返りの大きいガード崩しとして重宝するはずだ。だが、ヒット確認できないので、ガードされた場合は手痛い反撃を受ける。



ハイリスクハイリターンだが、中段からのダメージソースは魅力。

連続技解説

①はリアルカウンターから最速で←↙↓↘→+AorCを入力する必要がある。②のM・ダイナマイトスウィングコマンド中のレバー→は、↘でも代用可能。これを利用すると、→+B暴発の危険性が無くなる。③の注意点は弱スピンフォールからの追撃。なるべく低めに引き付けてから出さないと全段ヒットしない。

- RUSH 1　近距離立ちCⒸ→+AⒸM・スプラッシュローズ or（リアルカウンター→）バックドロップ・リアル
- RUSH 2　しゃがみB→しゃがみAⒸM・ダイナマイトスウィング
- RUSH 3　（画面端限定）↙+BⒸ弱スピンフォール→M・ダイナマイトスウィング

◎ジョー&マリー対戦攻略◎ JOE & MARY

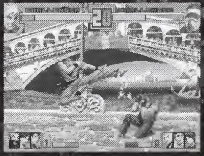


VS BATTLE GUIDE -RYO SAKAZAKI-
リョウ・サカザキ 対戦攻略

多くのマイナーチェンジが施された無敵の龍。しかし、それは弱体化を意味するものではない。技の性能をしっかりと理解し、安定した勝利へと結び付けよう。

新生ジャンプC+Dを使う

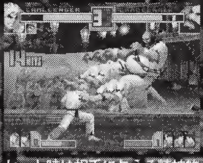
本作のリョウは、とにかくジャンプC+Dが強い。この技を起点に、リョウのすべてが始まるといっても過言ではないだろう。まずは基本の立ち回りで、相手のジャンプをけん制するように垂直ジャンプC+Dを出していく。こちらから仕掛けていくときは、小or中ジャンプからC+Dを出していこう。その後は→+Aで相手のガードを崩していくといい。



若干発生が遅いので、早めに出すことを意識して使っていこう。

ワイヤーダメージを狙ってみる

弱暫烈拳はヒット時にワイヤーダメージが発生するので、当たれば見返りの大きい技。体格が大きめなキャラには、密着で強攻撃キャンセルから連続技にすることができる。その他のキャラには、しゃがみ状態に入らないことがあるので控えよう。また、中間距離でC+Dやしゃがみ Dから空キャンセルで出すことで、虎煌拳との幻惑効果を得ることができるだろう。



ヒット時は相手に与える精神的ダメージも大きい。ぜひ狙おう。

MAX龍虎乱舞を決める

MAX龍虎乱舞はノーマル版と比べて威力が高く、出掛かりに長い無敵時間があるのが特徴。画面端で強攻撃キャンセルからの連続技に使うほか、長い無敵時間を利用して割り込みにも使える。具体的にはケンスウのしゃがみD→超球弾などが狙い目だ。ガード硬直中に↓↘→+Cまで入力しておき、硬直が解ける瞬間にAを押しっぱなしにして発動できれば成功だ。



この後、飛び道具をすり抜けて硬直に問題なくヒットする。

連続技解説

①の連続技は下段攻撃のしゃがみBから始まる基本的なもの。実戦ではお世話になることも多いだろう。②の連続技は虎砲疾風拳ヒット後のしゃがみCを↓↘→→↘+Cで出すのがポイントだ。非常に難しいが、ダメージが大きいので練習する価値はある。③の連続技は機会があれば狙う程度のもの。

- RUSH 1　{しゃがみB→しゃがみA→遠距離立ちA} C→ 弱飛燕疾風脚
- RUSH 2　虎砲疾風拳→（ダッシュして）しゃがみC C→ 弱龍虎乱舞
- RUSH 3　（画面端限定）ジャンプC→近距離立ちC C→ 虎煌拳→しゃがみC



VS BATTLE GUIDE -ROBERT GARCIA-
ロバート・ガルシア 対戦攻略

最大の狙いである極限流連舞脚を活かすにはどうするか？　強力とはいえないジャンプ攻撃でいかに接近するか？　これらを解決すれば、真の強さが見えてくる。

けん制という名の誘い

飛び道具の龍撃拳があるので、中間距離でのけん制には事欠かないロバート。しかし、逆に龍撃拳を跳ばれたり緊急回避されると危険だ。よって、リーチの長い立ちorしゃがみDや、相手を固めたり中ジャンプ防止になる遠距離立ちAも多く交ぜるのがポイント。もちろん垂直ジャンプによるけん制も多くしよう。そして対空兵器の強龍牙を用意して撃墜するのが目的だ。

一方、こちらから相手に跳び込むときは飛燕龍神脚を多めにしよう。特に大ジャンプで背後に回って出すと対応されにくいので覚えておきたい。

近距離戦での揺さぶり

ロバートには豊富な特殊技とそこからの連続技があるため、近距離で相手のガードを崩すのは容易。しゃがみBからの連続技と→+Aからの連続技を貪欲に狙っていこう。ただし、実際には近距離だと→+Aが比較的割り込まれやすいため、近距離立ちDから派生させるといい。これなら遅めキャンセルで→+Aを出して中段判定にしても割り込まれないぞ。



近距離立ちDからの遅めキャンセル→+Aは割り込まれないぞ。

本命の極限流連舞脚

極限流連舞脚は、スーパーキャンセルすることでヒットorガードに関わらず体力を奪える高性能技。3段目にガードキャンセルをされても反撃を受けないので、相手のパワーゲージを無くす使い方も考えられる。実際には跳び込みやダッシュからのほか、空中ヒットの着地や相手の起き上がりが狙いどころ。執拗に狙って、一気に勝負を付けたいところだ。



これを決めてこそロバート。背牙龍の威力に感謝しよう。

連続技解説

①はしゃがみBからの基本連続技。→+Bは↘+Bの1段目キャンセルでも可。なお、→+Aは強攻撃から出すとしゃがみBにつなげられないので注意しよう。②は極限流連舞脚からの追撃。画面中央or追い詰めた状態で背牙龍を狙おう。③は空中追撃の→+Bがカギ。基本は→+B→強龍牙でいい。

- RUSH 1　→+A→しゃがみB C→ →+B C→ 強龍虎乱舞
- RUSH 2　しゃがみB C→ ↘+B C→ 極限流連舞脚→背牙龍
- RUSH 3　←+A→←（or →）+B C→ 背牙龍



-YURI SAKAZAKI- VS BATTLE GUIDE ユリ・サカザキ 対戦攻略

性能の高いけん制技や対空技がそろっているユリは、対応型、いわゆる様子見主体の戦法が非常に強力。連続技の種類も豊富なので、非常に楽しめるキャラだ。

迎撃態勢を引け！

まず、地上戦ではしゃがみD、遠距離立ちC、虎煌拳でけん制する。これらはいずれも硬直が小さいので、スキを気にせずぶんぶん振り回すことが可能だ。また、中間距離での弱飛燕疾風拳も、ジャンプ防止＆けん制になるので非常に使い勝手がいい。なお、しゃがみDを振る際には、常にキャンセル強虎煌拳まで入力しておこう。虎煌拳をガードさせた後は有利な状況なので、その後も攻めを持続できる。また、ジャンプ及び前転で避けられても、ユリ側が先に動けるため迎撃が可能だ。地上戦では常に弱空牙、しゃがみCを意識し、安易な跳び込みは確実に落としていこう。



アッパーの中でも特に判定が強く、一方的に負けることは無い。





虎煌拳に対して前転を合わせる相手には、反応して連続技をたたき込めるとベスト。ダメージチャンスは見逃したくない。

ガードを崩すには……

百烈びんたとユリちょう燕舞という二つの移動投げを持っているが、前者は発生が遅く、後者は暗転後ジャンプされるという欠点があるため、ガード崩しには活用しづらい。投げには頼らず、見返りは少ないが中段攻撃の➡＋Aをメインに使っていこう。また、下段始動の連続技のダメージが大きいユリは、小、中ジャンプからのスカししゃがみBも有効な選択肢だ。



先端を当てれば、ガードされてもその後の状況は有利だ。

連続技解説

①は弱飛燕疾風拳のタメ部分で相手を浮かせた後に、最速で突進部分を発生させる必要がある。相手が浮いている間に着地でき、あらゆる技で追撃可能だ。③はしゃがみBからしゃがみCへの目押し部分がシビア。しかし、これをマスターすることができれば、下段始動の連続技がパワーアップするはず。

- RUSH 1　{しゃがみB→しゃがみA} C➡ 弱飛燕疾風拳→弱空牙 or MAX飛燕鳳凰脚
- RUSH 2　ジャンプD→近距離立ちC C➡ ➡＋B C➡ ユリちょう燕舞 or 飛燕鳳凰脚
- RUSH 3　{しゃがみB×4}→ストライカーアンヘル→しゃがみB→しゃがみC C➡ 強空牙→うら空牙

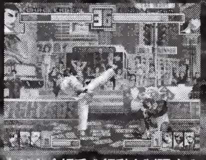


-TAKUMA SAKAZAKI- VS BATTLE GUIDE タクマ・サカザキ 対戦攻略

ストライカーシステムの変化により、前作のような虎煌拳主体の戦法を取ることはできなくなった。じっくりと構えて連続技を狙っていくのが、新世紀の親父だ。

相手の動きを止めよう

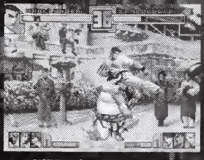
タクマは高威力の連続技がウリだが、機動力が低いので動き回る相手を捕らえるのは苦手といえる。まずは相手を地上に下ろすことを考えよう。小or中ジャンプで跳び回っているようなら、発生の早い遠距離立ちBをまいておく。これがかなりの嫌がらせになるぞ。さらに垂直ジャンプC＋Dのけん制を交ぜれば、相手はかなり近寄りにくい印象を受けることだろう。



とにかく相手の行動を制限するのが重要。スキを見せるな！

ジャンプ攻撃から攻める

こちらから攻める際には、使い勝手のいいジャンプ攻撃を状況に応じて使い分けよう。正面から跳び込む際は下方向に判定の強いジャンプBを、めくりを狙う際はジャンプDを使用する。めくりジャンプDを狙うときは、相手を跳び越える直前くらいにボタンを押すといい感じだ。ジャンプ攻撃を当てた後はもちろん連続技へ。ガードされていたら翔乱脚が有効だ。



この瞬間のためだけにタクマを使っている人も少なくないはず。

攻め込まれてしまったときは……

やはり頼りになるのはMAX版の龍虎乱舞だが、パワーゲージを2本も消費するため、いつでもどこでも使っていけるというわけではない。では、パワーゲージが無いときはどう対処すればいいのだろうか？

ここでは弱猛虎　無頼岩をオススメしたい。ヒット時は相手を吹き飛ばし、ガードされてもスキは小さい。コマンドが簡単で、とっさに出せる点も○。



ガードされたときにストライカーでフォローすることもできる。

連続技解説

①の連続技はパワーゲージが無いときに使っていく。威力も高く、パワーゲージ増加量も多い。②の連続技は難度が非常に高いが、威力が高い上に全キャラに対して安定して決めることができる。タクマ使いを名乗るなら、ぜひできるようになっておきたい。③の連続技はコマンドが簡単で、威力もそれなりにある。

- RUSH 1　ジャンプC→しゃがみC C➡ 強飛燕疾風脚→暫烈拳 or 覇王至高拳
- RUSH 2　しゃがみB→しゃがみA C➡ ➡＋A C➡ 弱龍虎乱舞
- RUSH 3　近距離立ちC C➡ ➡＋A C➡ 虎煌拳

◎ユリ&タクマ 対戦攻略◎ YURI & TAKUMA



VS BATTLE GUIDE -KING- キング 対戦攻略

飛び道具、対空技、打撃投げなど闘うために必要な武器はそろっている。多彩な通常技の特性を理解して、状況に応じてうまく使い分けていこう。

単発重視で

ガンガン攻めていくよりは相手の行動に対応していく戦法が向いている。実戦で狙える強力な連続技が無く、単発で出す技の性能が優れているからだ。↘+Dや遠距離立ちCorD、ジャンプC+Dを駆使して、1発ずつ確実に当てていこう。相手が跳びそうなときは垂直ジャンプDを置いておくと小&中ジャンプをつぶせ、カウンター時は大ダメージを与えられる。

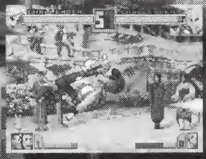


垂直ジャンプDがカウンターヒットすると、この減り!!

ベノムストライクを極める

ベノムストライクは硬直が非常に小さいので、遠距離だけでなく近距離でも出していける。C+D→ベノムストライクは連続ガードではない&前転で避けられることもあるが、避けられても近距離立ちCなどが前転後に間に合うほどだ。また、ベノムストライクを嫌った相手は跳び込んでくることが多い。その場合は弱トルネードキックで落としていこう。弱トルネードキックは攻撃判定発生まで無敵時間があるため、悪くても相打ちが取れる。しかし、うまいタイミングで跳ばれてしまうとさすがに危ないので、遠距離立ちBをフェイントで出してジャンプを誘ったりしてみよう。ベノムストライクも一旦バックステップして距離を離して出すなど、ただ出すのではなく、バリエーションを豊富に持つことで、もっと有効的に使っていけるぞ。





遠距離時にベノムストライクを大ジャンプで避けてきた相手は、弱トルネードキックで落としてしまえ。

連続技解説

①は下段始動の連続技で、立ち状態の相手にしか当てることができない。②は近距離立ちBヒット後、ノーキャンセルでミラージュキックを最速で出す。無敵技で割り込まれてしまうので、厳密には連続技となっていないが、ジャンプとガードでは回避できないので実戦で十分に使っていける。

- RUSH 1 {しゃがみB→しゃがみA} Ⓒ➡ 弱トルネードキック
- RUSH 2 近距離立ちB→ミラージュダンス
- RUSH 3 ジャンプD→近距離立ちD (2段目) Ⓒ➡ ミラージュキック (3段目) SC➡ 強サプライズローズ



VS BATTLE GUIDE -MAI SHIRANUI- 不知火 舞 対戦攻略

通常技や必殺技にほとんど変更点の無い舞は、闘い方も従来通りでOK。ただ、細かい変更点は多少あるので、それを利用した闘い方を紹介しよう。

空中から攻める

跳び込みの基本はジャンプCとD。前者はジャンプ頂点付近で出すことにより、空対空も兼ねた使い方が可能だ。後者はめくりも狙えるので、ジャンプの着地付近で出して地上の連続技につなげたい。このほかに、空中でのバリエーションが豊富なムササビの舞を使うことで、幻惑効果も兼ねた対応されづらい攻めが可能となる。バランスよく使い分けよう。



ジャンプCは攻撃判定の持続が長いので、早めに出してもOK。

中段からも連続技を

立ちAの近距離技認識間合いが広がったことにより、若干だが攻めのバリエーションが増えた。まず、基本はしゃがみCをガードさせること。ここから下記の連続技③を使うか、遅めにキャンセルした➡+Bから①の連続技を使うかで二択を迫ろう。前者は下段始動、後者は中段始動の連続技で、パワーゲージが無くても大ダメージを見込めるのが魅力的だ。



この中段技から体力が奪えるようになったことは大きい。

MAX超必殺忍蜂

出始めに無敵時間のある超必殺忍蜂は、若干浮きながら突進することもあり、相手の下段技による割り込みに強い。しかし、発生が遅く、ガード後に反撃される点が弱点だ。そこで、MAX版の超必殺忍蜂を使ってみよう。MAX版になると発生が早くなり、無敵時間が切れる前に攻撃判定が発生する。対空技として使った場合、絶大な効果があるのだ。



発生も早いので、対空に合わせやすい。ダメージもまあまあ。

連続技解説

①は中段の➡+Bから狙える連続技。近距離立ちAは早めを心掛けよう。パワーゲージが必要無いのも大きな長所。②は、鳳凰の舞が画面端で空中ヒットした場合のみ可能という超限定連続技。③はスーパーキャンセルを使った連続技。コマンドの関係から、超必殺忍蜂につなげる方が簡単で実戦的。

- RUSH 1 ➡+B→近距離立ちA Ⓒ➡ ↙+B Ⓒ➡ 弱小夜千鳥 Ⓒ➡ 強龍炎舞
- RUSH 2 鳳凰の舞 (画面端空中ヒット) →花嵐
- RUSH 3 近距離立ちC or しゃがみC Ⓒ➡ ↙+B Ⓒ➡ 強龍炎舞 (1段目) SC➡ 超必殺忍蜂 or 花嵐



VS BATTLE GUIDE -HINAKO SHIJO- 四条 雛子 対戦攻略

一心不乱な張り手ラッシュを軸にすれば、おのずと行き着く疑問、「ガードを固めた相手へどうやってダメージを与えるか?」。そこが腕の見せどころだ。

驚異の張り手ラッシュ

雛子を代表する戦法が「立ちB連打」である。遠距離Bに連打キャンセルがかかるため、連打をすると一瞬にして相手の懐に入り込めるのだ。これが第一の接近手段。そして、しゃがみBが届く距離まで接近したら、今度はしゃがみB→遠距離立ちBの繰り返しで相手を固めつつ、自分のパワーゲージをためよう。



遠距離立ちDを連発して急接近。張り手ラッシュで様子見だ。

しゃがみB→遠距離立ちBの繰り返しはヒット時に連続技となる驚異の連係で、暴れる相手にはひたすらこれだけでダメージを与えられる。ただし、ある程度続けるとしゃがみBが届かなくなるので注意。この場合は遠距離立ちB→遠距離立ちB(これも一応連続)とすればよいが、間合いの確認が難しいので、いずれ途切れることになるだろう。だが、それでも強力なので、最初はこれで相手の対応を見るのが得策だ。

第二の接近手段はがぶり寄り。無敵時間があるため相手の打撃をかわしてつかむことができ、そこから連続技で一気に体力を奪える。こちらも多用したい。

ガードを崩す方法は?

しゃがみB→遠距離立ちBに対してガードを固める相手にはノーダメージなところが、この固めの弱点。ガードクラッシュすることも少ないので、途中でミスして割り込まれやすいのだ。そこでガードを崩すためにがぶり寄りを使ってみよう。もし相手ががぶり寄りに免疫があるなら、今度は中ジャンプC+Dだ。この技はガードされてもOKで、相手の技をつぶせることも多いので重要な技になるぞ。また、ストライカーでガードを崩したり、ケズリを狙ってもいい。ためたパワーゲージをつぎ込んで体力を奪おう。

連続技解説

①の連続技は、けたぐりから通常技に目押しでつなげられるのがポイント。ここでは近距離立ちAからの弱攻撃連打キャンセルを使ってヒット数を多くしているが、基本的に発生の早いしゃがみAにつないで↖+A→大一番にするだけで十分だ。③は小手投げが空中の相手をつかめるという点が面白い。

- RUSH 1: がぶり寄り→けたぐり→{近距離立ちA→しゃがみB→遠距離立ちB→しゃがみA} C→ ↖+A(2段目) C→ 合掌ひねり
- RUSH 2: がぶり寄り→はたき込み→大一番
- RUSH 3: ジャンプC+D(カウンターヒット)→小手投げ



VS BATTLE GUIDE -LI XIANGFEI- 李 香緋(リー・シャンフェイ) 対戦攻略

動きがとにかく素早く、通常技の出も早いので、先手、先手で行動していける。必殺技もバラエティ一豊かにそろっているので、画面上を暴れ回ることができるぞ。

けん制はジャンプ攻撃で

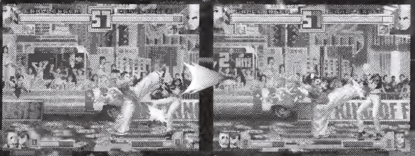
ジャンプが非常に素早いので、垂直小ジャンプを繰り返し行ないながら、判定の強いジャンプC&C+Dを出していくことで、けん制攻撃としての役割を果たすぞ。どちらも特に空対空に強いので、相手のジャンプ攻撃をつぶすのに最適だ。また、小&中ジャンプBはかなり優秀なめくり攻撃なので、接近時にこれでまとわりつくだけでも、相手としてはやりにくい。



見た目からは想像できないが、判定の強いジャンプC。

近距離立ちDによる起き攻め

近距離立ちDは出が早く、ヒット・ガードを問わずにシャンフェイ側が先に動くことができる。ヒット時には、遠距離立ちBが連続ヒットするほどだ。この性能を活用して、起き上がりに近距離立ちDを重ねていく攻めが強力で、その後はジャンプ攻撃、しゃがみD、遅めキャンセル➡+A(中段攻撃)、キャンセル那夢波、ダッシュから再度近距離立ちDなどを出して固めていくといいだろう。起き上がりをたまに万泊後宴で投げていくことも必要。万泊後宴からは少しダッシュして、しゃがみA×2→遠距離立ちA→超白龍を決めることができるため、大ダメージを与えることが可能だ。相手としては絶対にくらいたくない技なので、暴れがちになるはず。これで、起き上がりに重ねる打撃がヒットする可能性がグッと増えてくるぞ。



近距離立ちDは非常に硬直が小さいため、ヒット時には遠距離立ちBを続けてヒットさせることができるのだ!

連続技解説

①はシャンフェイの基本連続技。最後の那夢波を真心牙にすることもできる。②の最後には大鉄神を入れることもできるが、相手が画面端付近に居るときに連続技を決めた場合は、組み込むことが不可能となっているので注意しよう。③は近距離立ちDの硬直が極めて小さいことから実現した連続技。

- RUSH 1: めくり小or中ジャンプB→しゃがみA×2→遠距離立ちA C→ ➡+A C→ 那夢波
- RUSH 2: しゃがみA→近距離立ちB C→ 超白龍→弱天崩山
- RUSH 3: 近距離立ちD→遠距離立ちB



VS BATTLE GUIDE -FOXY-
フォクシー 対戦攻略

死角の無い強烈な攻めと鉄壁の守りは、誰も寄せ付けない強さを誇る。そして圧倒的なキャラ差を見せ付けるための材料は豊富だ。うまく料理していこう。

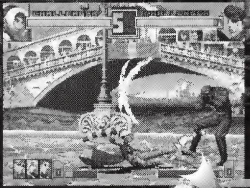
中間距離からの二択

中間距離で軸になる行動は三つある。一つは強知恵の樹で下段を強襲する方法。二つ目は中ジャンプDで一気に接近する方法。そして最後が相手の跳び込みをブレニルニウムで迎撃する方法だ。

強知恵の樹で下段を強襲する方法は、後述する中ジャンプDの接近と双璧を成している。というのも、強知恵の樹をガードすると相手は状況が悪いので（ガードキャンセル前転も無意味）、回避するためにはジャンプするしかないのだ。飛び道具に強いこともこの技を引き立たせている原因。さて、強知恵の樹をガードさせた場合、相手と五分の状況でしゃがみBが届く間合い。ガード不能のしゃがみBか、それを嫌ってジャンプするところをブレニルニウムで落とそう。

知恵の樹への対応は、先読みの垂直ジャンプのみ。そこで中ジャンプDの出番となる。この技は空中戦で競り負けることが少ないからだ。知恵の樹を意識させずに出しても十分に強いが、キャラによってはこれに対応できるので知恵の樹とワンセットで考えよう。

今度は防御面。技と技のすき間を狙って中ジャンプを仕掛けてくる相手は、すべて弱ブレニルニウムで迎撃だ。そして大ジャンプや緊急回避には、強ブレニルニウムの大きな攻撃判定を活かそう。この使い分けで相手の接近を阻めば、攻めがより強力になる。



強知恵の樹で下段を強襲。ガードされてもよく、飛び道具も抜ける上、パワーゲージがモリモリたまる高性能技だ。



知恵の樹を先読みして相手がジャンプで対応するようなら、中ジャンプDが大活躍する。ここからラッシュの始まりだ。

圧倒的な近距離戦

近距離では、純粋にしゃがみBと昇り小ジャンプDで二択を迫っていく。ガード不能のしゃがみBも取り入れつつ、失敗したときは小ジャンプDで再度接近するわけだ。もちろん、小ジャンプDでしゃがみガードを容易に崩せるので、これを多く使えば普通にしゃがみBがヒットすることも多い。

ただし、小ジャンプDは昇りで出すと着地時に相手側が有利。よって、ガード不能現象の失敗が少ないなら、小ジャンプDをやや遅めに出して着地後有利な状況を作る方を優先させたい。なお、相手はガード不能現象を嫌って割り込み技を多用するはずなので、これをブレニルニウムでつぶすのも手だ。



昇り小ジャンプDは容易にガードを崩せるが、着地後は不利だ。

二つの起き攻め

中ジャンプからのジャンプ攻撃と着地時の下段攻撃で二択を迫るセオリー通りの起き攻めはもちろん、次の二つの起き攻めも強力なので覚えておこう。

まず一つは画面端の連続技から狙うパターン。これはノアの記憶の後の追撃を弱攻撃にして、相手の着地にしゃがみBを重ねるというもの。

もう一つは相手の起き上がりに近距離でユニコーンの角を重ねるパターン。これはユニコーンの角をガードされた場合でもしゃがみBが連続ガードになることと、リバーサル技で相打ちになったときに相手もダウンする点が重要だ。いずれもしゃがみBからの連続技で大ダメージを期待できる。

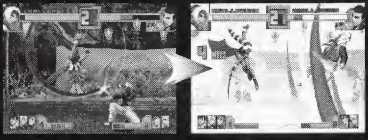


ユニコーンの角を重ねれば、しゃがみBまで連続ガードだ。

細部の知恵袋

●中間距離からジャンプDを早めに出して接近した場合、そのまましゃがみBにつなげるよりも攻撃発生の早いしゃがみAにつなげる方が連続技になりやすい。その後にしゃがみBへつなげば普段と同じになるぞ。

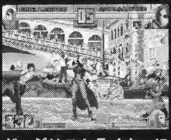
●知恵の樹は高性能技だが、対になる月の銀はヒット率が高いもののリスクの大きい技。したがって毎回スーパーキャンセルをするようにして、リスクに見合ったリターンを生み出すのが得策だ。突然の中段攻撃から大ダメージを狙えれば、相手も立ちガードが多くなり、知恵の樹のヒット率も上がるという具合だ。



中間距離の切り札として使える、月の銀→惑星の祈り。これを意識させると、知恵の樹が強烈な技に見えてくる。

パワーゲージの用途

フォクシーはパワーゲージをためやすく、使うポイントに困らないキャラ。具体的には、攻勢維持用のストライカーに使ってしゃがみBからの連続技を多く決めたり、中間距離からの奇襲として月の銀→惑星の祈りに使っていくといい。これであらゆる局面から大ダメージを狙えるはずだ。逆に、しゃがみBがヒットしたときに連続技で超必殺技につなげてパワーゲージを使うことは否定したい。理由は、もともと連続技の威力が高く、画面端なら超必殺技を決めるのと同じ程度の連続技をしっかり入れられるからだ。



ゲージはストライカーに回す。しゃがみBから一気にラッシュをかけよう。

連続技解説

①は下段始動の基本連続技。注意点は➡＋Aと↘＋Aのつなぎが早すぎると空振りする可能性があることと、はじまりの樹を出した後にボタンを連打すると、はじまりの樹が当たる前にノアの記憶が出てしまうこと。②は高威力の画面端連続技。パワーゲージを温存するなら追撃は強ブレニルニウムで。④はワイヤーダメージからヒット確認をしてみつバチを連続技にしたもの。

RUSH 1　{しゃがみB×3} C→ ➡＋A C→ ↘＋A C→ はじまりの樹→ノアの記憶

RUSH 2　ジャンプD→{しゃがみA→しゃがみB} C→ ➡＋A C→ ↘＋A C→ はじまりの樹→ノアの記憶→弱ブレニルニウム（1段目）SC→ 白鳥の詩

RUSH 3　月の銀 SC→ 惑星の祈り

RUSH 4　C＋D（カウンターヒット）→ストライカークーラ→みつバチ



VS BATTLE GUIDE -K9999-

K9999(ケイ・フォーナイン)対戦攻略

必殺技こそ少ないが、特殊な性質を持った通常技の数々を使いこなせば勝機が見える。多段系の技を中心に、しつこく、嫌らしく立ち回ることが重要だ。じれた相手に重い一撃を狙っていこう。

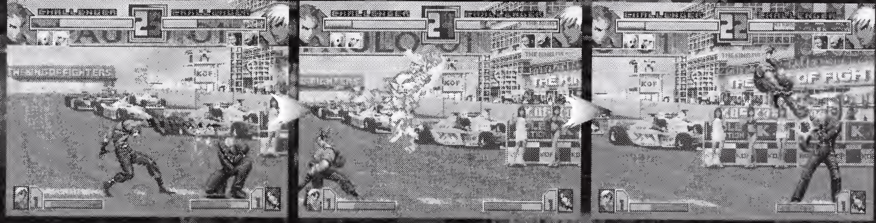
中間距離こそ主戦場!! 多段技を中心に闘おう

K9999の得意間合いは、➡+Aがギリギリ届く距離。この距離をウロウロしつつ、けん制していくのが基本となる。けん制に使っていく技は➡+A、弱あっちへいってろォ!、遠距離立ちD、C+Dなど。➡+Aと弱あっちへいってろォ!は対地上戦に効果を発揮し、遠距離立ちDとC+Dは、ジャンプ防止の効果も兼ねているぞ。どの技もリーチが長い部類に入るので、射程ギリギリの位置から置いておく、といった感じで使っていくといいだろう。特に➡+Aは、ガードされても五分の状態になるので、中間距離から➡+A→➡+Aと連係させるだけでも十分に効果を発揮する。これに加え、ダウンを奪いたいのなら、しゃがみCも使っていく。リーチも長く、足払いのように使えるが、立ちガードが可能。しかし、ガードされても状況は五分なので、➡+A同様、しつこく多用していきたい。

遠距離から飛び道具を撃たれたら、てめえも往っちまいな!!を合わせたい。発生も早いので、相手の飛び道具を相殺しつつ、攻撃をヒットさせられるぞ。

これらを警戒しつつ、跳び込みを狙ってくる相手には対空技の弱割れろォ!や、月…で落とすといい。前述のC+Dも対空になるので、これを多めに撒いておけば、跳び込もうとすることも少なくなるハズだ。また、月はレバーを常に繰り返し➡⬊⬇⬋⬅と入れ込んでおき、相手が跳び込んだのを確認してから⬊+Aと入力すれば即座に出せるので、パワーゲージがたまった瞬間に、こういった行動を取っておけば、相手もうかつに動けなくなるだろう。また、ジャンプ攻撃の打点が高い相手には、しゃがみDを置いておくのもアリ。姿勢が低いので、相手の攻撃をかわしつつ、接近できるぞ。

こちらから仕掛ける場合は、通常の跳び込みにジャンプC+D、起き攻めにジャンプBや多段技のジャンプAを使用したい。ジャンプBはめくり狙いで、ジャンプAは相手を固めることが狙いだ。判定はそれほど強くないが、中段攻撃が連続するので、ガードしにくい嫌らしい攻撃となるハズ。ここからも接近戦を仕掛けよう。



中間距離でのけん制には➡+A。ガードされても何ら問題は無く、この技で固め続ければ、業を煮やした相手が跳び込んでくることが多い。そこを、弱割れろォ!で落とすのが常套手段となる。この後は、跳び込みで攻めていくのが基本パターンだ。

通常技の特性を活かした二択で、ガードを揺さぶっていく

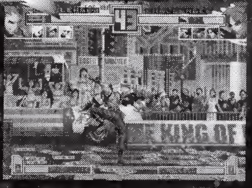
接近戦での要となるのは、近距離立ちDとしゃがみBの二つ。近距離立ちDは発生の早い中段攻撃で、ガードを崩す手段としては、まさに最適と呼べる技。ガードされても反撃を受けないので、連発するぐらいでちょうどいい。ヒット時は再度近距離立ちDで追撃できるので、ダメージ量も侮れない。まずは、この技の存在を相手に意識させよう。しゃがみBは下段攻撃で、近距離立ちDを意識させてから効果を発揮する。ガードされてもスキが小さく、➡+Aにつなげば攻勢維持もできる。ヒット時は高威力の連続技を狙えるぞ。

しゃがみDも接近戦を支える技の一つ。ガードされても距離があまり離れない上に、終わり際をガードさせればこちらが有利に動けるという長所を持つ。通常技からキャンセルして出すことができるので、相手にまとわりつくように出していくのも悪くない。

また、これらの技を出しつつ、ジャンプAも交ぜていこう。そうすることで、多段技、中段技、下段技と攻撃を振り分けていくことができるので、相手側もガードをすることが困難になるはずだ。



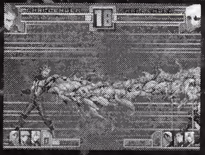
近距離立ちDはかなり発生の早い中段攻撃なので、ガードを崩すには非常に役立つ技といえる。積極的に組み込むといい。



また、空中の相手だろうが、ヒットすれば強制的にダウンを奪えるのも利点。近距離立ちDでの追撃を忘れないように。

確実にトドメを刺すには……

相手の体力が少ないときは、確実にトドメを刺していきたい。そんなときに役立つのが、力が…勝手に…ぅわあああ!!だ。ヒットすれば相手の体力を約5割弱奪い、ガードされても体力の約2割ほどをケズってくれる。攻撃する時間が非常に長く、一部のキャラ(三角跳びを持ち、ジャンプの高いチョイなど)以外はほぼ回避不可能。相手がジャンプで回避しようとしても、確実に1発は当てることができるので、K.O.を狙える状況ならば、遠距離から即座に出していっていいだろう。相手の飛び道具に合わせたり、相手のやられ判定の有無に関わらず追撃できることを活かし、対空のC+Dから連続技に組み込むのも効果的だ。



よほど先読みしてない限り回避はほぼ無理。ケズりに使おう。

連続技解説

①は基本連続技。ガードされても問題無いので、出し切りでOKだ。②にある近距離立ちDの追撃は、ストライカーチャンの後に組み込んでいくのもいい。③の連続技は、ジャンプC+Dからの場合ノーキャンセルで決められる。ただし、受け身を取られるとつながらない。④は最も狙いたい連続技。月…を出す場合は、⬋+B→➡+A→⬊⬇⬋⬅⬊+Aと入力しよう。力が…勝手に…ぅわあああ!!は、入れ込みをする必要は無い。

RUSH 1 ジャンプA→近距離立ちC Ⓒ➡ ➡+A or 弱あっちへいってろォ!

RUSH 2 近距離立ちD→近距離立ちD

RUSH 3 ジャンプC+D or C+D Ⓒ➡ 力が…勝手に…ぅわあああ!!

RUSH 4 {しゃがみB×2} Ⓒ➡ ➡+A(3段目まで) Ⓒ➡ 月… or 力が…勝手に…ぅわあああ!!



VS BATTLE GUIDE -ANGEL-

アンヘル 対戦攻略

アンチェインが相手にダメージを与えるための最大のポイント。バリエーションを増やし、相手に揺られない連係を作ってガードを揺さぶるべし！

アンチェインを始動させて、相手のガードを崩そう

相手に近付くための方法は技解説ページに多少書いてあるので、そちらを参照してもらいたい。ここでは近距離立ちDをガードさせた後のアンチェイン（以下UC）を中心に紹介しよう。なお、UCの基本は下記のRUSH①の連続技にある。これを手になじませてから、UCで相手のガードを崩す方法を覚えていくといい。

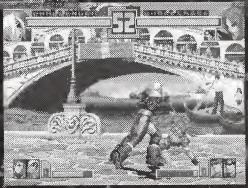
暴れる相手には、UCサークル技のウィズ　ア　ランプ　フォー　ザ　パスウェイ（→＋BorD）を組み込もう。発生が早く、出始めに若干無敵時間があるので割り込みに強い。UC始動技から直接出してもいいし、バイバイ　リュウグゥ（↑＋AorC）の後に出してもいい。なお、この技からはロイヤリティー　テスト　フォー　ザ　リベラリスツのみ連続ヒットする。

しゃがみガードする相手には、バギー　アンド　コフィン（→＋AorC）が有効。この技からは、UCフィニッシュ技のクラウン　アンダー　ザ　スカイ（→→＋AorC）が連続技になる。また、UCフィニッシュ技で中段のステート　オブ　ヒートヘイズ（→→＋BorD）や、ガード不能のア　フルムーン　イブニング（↓↙←＋AorC）を狙ってもいいだろう。どちらも相手が暴れていないときには非常に効果的だ。

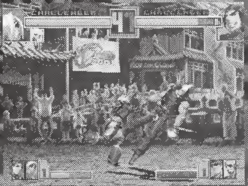
ガードキャンセルC＋Dを使ってくる相手には、ア　トレイン　トゥ　シー　チェリーブロッサムズ（↓＋AorC）やインポテント　シンプトム（↓＋AorC）を組み込む。万能な対策とはいえないが、前者は姿勢の低さで、後者は発生前の無敵時間で、ガードキャンセルC＋Dをかわせることがある。また、近距離立ちDの部分にガードキャンセルC＋Dを合わせてくる相手には、強レプンカムイに代えて対処しよう。



ウィズ　ア　ランプ　フォー　ザ　パスウェイの長い無敵時間を利用すれば、相手の飛び道具をスリ抜けることもできる。



バギー　アンド　コフィンは、下段攻撃にも強い中段技。持続の短い技なら、下半身無敵でスカしつつ攻撃してくれるぞ。



発生が遅いUCフィニッシュ技のア　フルムーン　イブニングは、ガード不能技。単発でこのダメージは非常に魅力的だ。



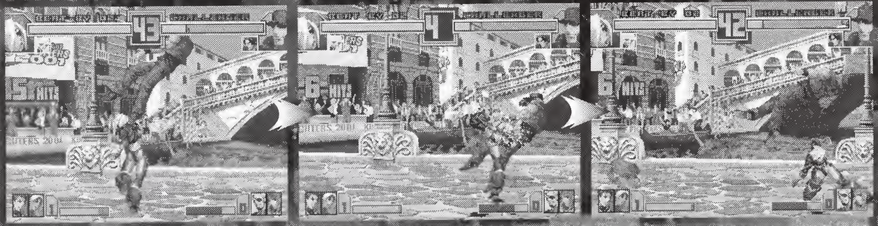
姿勢の低いア　トレイン　トゥ　シー　チェリーブロッサムズは、攻撃判定が高い位置にあるガードキャンセルC+Dの下を潜りつつ攻撃できる。

攻勢を維持する

一度UCに持ち込んだ後は、UCフィニッシュ技のクラウン　アンダー　ザ　スカイ（→→＋AorC）をヒットさせることで、攻めが継続する連係に持ち込むことが可能。ただし、どんな状況でもOKというわけではなく、相手の近くでヒットさせる必要がある。

ヒット後、空中に吹き飛んだ相手には追撃が可能なので、ダッシュから近距離立ちDをヒットさせる。さらに、キャンセルでビヨンド　ザ　フレイムス（←↙↓↘→＋BorD）を出せば、着地してくる相手の背後に回り込むことができるぞ。

その後は、再び近距離立ちDを重ねてUCを始動させてもいいし、強レプンカムイを重ねてダメージを取りにいってもいい。中ジャンプCでめくりを狙い、攻めを継続させるのもいいだろう。



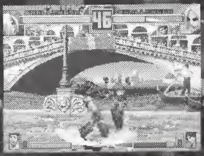
相手にある程度近い間合いでクラウン　アンダー　ザ　スカイをヒットさせる。その後、先行入力のダッシュから近距離立ちDを当て、キャンセルでビヨンド　ザ　フレイムスを出す。すると、吹き飛んだ相手の裏に回り込むことができる。

強レプンカムイの狙いどころ

ガード弾き誘発技である強レプンカムイ（↓↙←＋C）は、ガードさせた後に連続技を狙える優秀な技だが、唯一の弱点は発生が遅いこと。これをカバーでするために、有効と思われる二つの方法を紹介しよう。

一つ目は起き上がりに重ねる方法。特に、レッドスカイ　オブ　ヤポネシア（→↘↓↙←＋BorD）を画面端で決めた場合は、受け身を取られない上に相手との間合いが離れないので狙いやすい。

二つ目は、ジャンプCで相手をめくった後。地上技につなぎやすいジャンプCの後は、相手側もガードを固めたくなるもの。ここで図々しく強レプンカムイを出して、連続技を狙っていこう。



強レプンカムイはUC始動技かつ単発のガード弾き技。

連続技解説

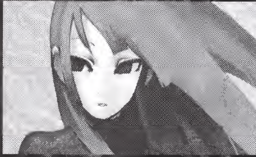
①は反撃として使いたい連続技。クラウン　アンダー　ザ　スカイが相手の近くで当たった場合には、追撃を変えることで攻めを継続できる。また、パワーゲージがあるときはUCの最後をMAX超必殺技にして大ダメージを与えたい。②は強レプンカムイからの連続技。ガード弾きからの連続技なので、ぜひとも覚えよう。③は相手の地上技を当て身した場合のみ可能。

RUSH 1 近距離立ちD Ⓒ→ フォーマリスツ　ブルー→【ウェルカム　トゥ　リュウグゥ→シェルターフロム　ザ　ストーム→ア　トレイン　トゥ　シー　チェリーブロッサムズ→クラウン　アンダー　ザ　スカイ】→各種追撃

RUSH 2 強レプンカムイ→【シェルターフロム　ザ　ストーム→ア　トレイン　トゥ　シー　チェリーブロッサムズ→ロイヤリティー　テスト　フォー　ザ　リベラリスツ】

RUSH 3 ザ　アナイデンティファイド　ピクテム　コンシャスネス（対地上技）→レッドスカイ　オブ　ヤポネシア

※【】内はアンチェイン

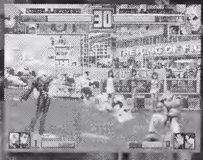


VS BATTLE GUIDE -KULA DIAMOND-
クーラ・ダイアモンド 対戦攻略

スキの小さい飛び道具や、判定の強い対空技を使った中距離戦はお手のもの。相手の動きを封じつつ、鋭い中ジャンプCの跳び込みからガードを崩すのだ！

中距離戦を制圧せよ

中間距離では、スキの小さい弱ダイアモンドブレスでけん制して、相手の跳び込みを弱クロウバイツやしゃがみCで迎撃する、といった戦術を取っていく。飛び道具を撃ってくる相手に対しては、カウンターシェルを合わせていこう。これらの行動を臨機応変に使い分け、相手を近寄らせないように闘うことが重要だ。飛び道具の乱発は控えるように。

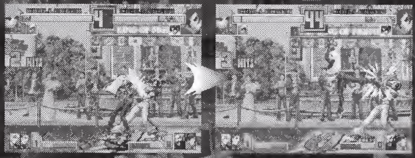


中距離戦の主軸は弱ダイアモンドブレス。乱発は禁物だ。

鋭い跳び込みからの華麗な連続技が光る

中距離戦で相手を近付けさせないことに成功すれば、攻め込むのも容易となる。お互いににらみ合っている状況では、ジャンプBが有効だ。横方向に判定が強いので、空中戦で打ち勝つことが多く、ヒット後の状況はこちらが有利。そこからは確実に攻め込めるので、中ジャンプCで跳び込むチャンスとなるぞ。

相手に接近できたら、下段のしゃがみBや、近距離立ちCにつなぐのが基本。前者からは再度しゃがみBを刻み、ヒット時は↘+Bにつなげてダウンを奪おう。後者からは近距離立ちCが2発出ている間にヒット確認をして、ガード時は弱ダイアモンドブレスにつなげて攻勢維持、ヒット時は弱レイ・スピンにつなげて連続技をたたき込もう。相手に攻めをしのがれた場合は、一端距離を離して中距離戦から仕切り直すといい。

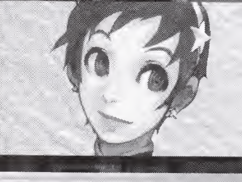


跳び込みからは連続技のチャンス。近距離立ちCが出ている間にヒットorガードを見極め、状況に応じた技を出そう。

連続技解説

①は基本的な連続技。しゃがみBから簡単につながるぞ。②はパワーゲージを消費する大ダメージ連続技。超必殺技は落ち着いて入力しよう。③は画面端付近で決めることを推奨する。空中の相手に強レイ・スピンの1段目が当たることを利用した連続技だ。つなぎもそれほど難しくなく、狙う機会はかなり多い。

- **RUSH 1** {しゃがみB×3} Ⓒ➡ ↘+B
- **RUSH 2** ジャンプC→近距離立ちC（2段目）Ⓒ➡ 弱ダイアモンドエッジorフリーズエクスキュージョン
- **RUSH 3** (画面端近くで)近距離立ちC（2段目）Ⓒ➡ 弱レイ・スピン→追加攻撃（シット）→近距離立ちC（1段目）Ⓒ➡ 強レイ・スピン（1段目のみヒット）→追加攻撃（スタンド）→弱クロウバイツ

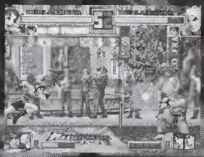


VS BATTLE GUIDE -ATHENA ASAMIYA-
麻宮 アテナ 対戦攻略

例年連続技に恵まれなかったアテナ。しかし、今年はサイキック9を習得したことにより、連続技による一発を狙えるようになった。この意味は極めて大きい。

サイコボールを撃つ

サイコボールは撃った後のスキが大きいが、主力として使っていく。お互いが端に位置する場合は安全に打てるので、サイコボールを盾に攻め込むことも可能だ。また、しゃがみC→弱サイコボールは連続ガードになっていないために前転されることもあるが、状況がほぼ五分となるだけなので強気で出していこう。ただし、超必殺技などによる割り込みには弱いぞ。



サイコボールをダッシュで追い駆けて攻めていこう。

対空技シャイニングクリスタルビット

アテナは連続技を狙うようなキャラではなく、単発ダメージ重視のキャラとなっている。しかし、通常技やサイコボールをチマチマ当てるだけでは、なかなか相手を倒すことができないので、シャイニングクリスタルビットをヒットさせていきたい。狙い方として一番いいのは対空技として使うことだ。長い無敵時間があり、出も早いので、ジャンプに反応して出すことができれば確実にヒットさせられる。その際には、なるべく相手を引き付けてから出すようにしよう。また、シャイニングクリスタルビットを空中で出すと複数回ヒットさせやすいので、余裕があれば低空ジャンプをしてから出していくといいぞ。起き上がり攻撃としても優秀で、ガードされてもクリスタルシュートに派生させれば、相手に反撃をためらわせることができる。



サイキック9からシャイニングクリスタルビットまでつなげれば、かなりの体力を奪うことができるぞ。

連続技解説

①はあまり狙う機会は無いが、パワーゲージが無いときの連続技に使う。②は最後をシャイニングクリスタルビットにすると、威力を上げることができる。③はゲージを3本も必要とする。シャイニングクリスタルビットをうまく当てると複数回ヒットするので、その後クリスタルシュートに移行しよう。

- **RUSH 1** 近距離立ちC Ⓒ➡ 強サイコソード
- **RUSH 2** (画面端限定)しゃがみB Ⓒ➡ ➡+B Ⓒ➡ 強フェニックスアロー
- **RUSH 3** {しゃがみB→しゃがみA} Ⓒ➡ サイキック9（セーラー）→シャイニングクリスタルビット→クリスタルシュート



VS BATTLE GUIDE -SIE KENSOU- 椎 拳崇(シイ ケンスウ) 対戦攻略

超能力の復活と共に、飛び道具である超球弾も返り咲いた。この技と対空必殺技の龍顎砕を武器に、"跳ばせて落とす"昔ながらの戦法が可能となり、非常に強力だ。

跳ばせて落とす

超球弾が復活したおかげで、昔ながらの"跳ばせて落とす"闘い方が可能。具体的には、「中～遠距離から弱超球弾を打つ」→「弾速が遅いので弱超球弾が相手に到達する頃には、ケンスウが動けるようになっている」→「相手が跳び込んで来たら無敵時間があり、当たり負けすることのほとんどない強龍顎砕で落とす」という具合だ。パワーゲージに余裕があるときは、強龍顎砕をスーパーキャンセルして（1～2段目のみ可能）、神龍天舞脚につなごう。このときは、多少相手を引き付けるのがポイントだ。また、ジャンプの低いキャラが相手の場合には、中間距離からジャンプ防止の立ちBや立ちDも使っていくことを忘れずに。

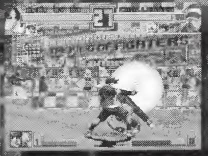
なお、地上での割り込みに龍顎砕を使う場合は弱で出すようにしよう。弱・強共に無敵時間があるが、1～2発目でダウンを奪える弱龍顎砕の方が、当ててもダウンしない場合がある強龍顎砕よりも都合がいい。



弾速の遅い弱超球弾は、攻める場合に重要。相手が嫌って跳び越そうとするならば、強龍顎砕で迎撃しよう。

仙氣発剄でガードを崩す

ガードを崩す手段が乏しいケンスウにとって、MAX超必殺技の仙氣発剄は無くてはならない打撃技げ。有利な状況で相手に近付けたときは、率先して狙っていこう。前転から、空ジャンプから、ジャンプC+Dをガードさせた後にダッシュしてから……など、狙いどころは多い。また、ダメージは小さいが発生の早い特殊技の➡+Aも忘れずに使おう。



仙氣発剄は暗転後に緊急回避でかわせるが、非常に難しい。

連続技解説

①はヒット確認できる下段始動の連続技。パワーゲージがある場合は龍連牙 地龍を仙氣発剄にしよう。②に関しては、近距離立ちD後に毎回仙氣発剄のコマンドを入れておくのがポイント。仙氣発剄が近距離立ちDから連続ヒットするときだけ出るので、ヒット確認の必要は無い。③は画面端限定の連続技。

- RUSH 1 {しゃがみB→しゃがみA} Ⓒ➡ 龍連牙　地龍
- RUSH 2 近距離立ちD Ⓒ➡ 仙氣発剄
- RUSH 3 （画面端限定）近距離立ちD Ⓒ➡ ➡+A Ⓒ➡ 神龍天舞脚

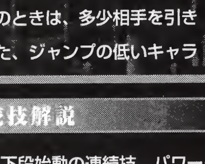


VS BATTLE GUIDE -CHIN GENTSAI- 鎮 元斎(チン ゲンサイ) 対戦攻略

酔杯靠に依存することが増えたため、前作とは一味違った戦術を強いられるチン。しかし、酔杯靠の出すポイントを理解すれば、前作以上の動きも可能だ。

酔杯靠を常に出そう

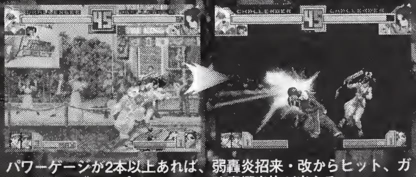
酔杯靠は、チンにとって最も重要な技。これを出した状態でないと、はっきりいってチンは闘えない。よって、酔杯靠を安全に出せる状況を作ることが重要だ。その状況とは、ダウンを奪った後や、けん制の遠距離立ちCや対空のしゃがみCを当てた後など。自分が有利な状況下から出していくのだ。この技を出せてからが、チンの本領発揮といえるだろう。



酔杯靠は適当に出さず、状況を見極めて出していきたい。

酔杯靠を使った状態での戦術

酔杯靠を出した状態からは、それぞれの用途に沿って派生技を使い分けたい。けん制には噴炎口と回転的空突拳。前者は対空進技や、ジャンプ防止に使える。強は相手が動きやすいタイミングで2発目が出るので、意外に当たってくれることが多い。後者は遠距離からの奇襲に使え、望月酔でキャンセルすれば、スキも小さいぞ。対空には弱柳燐蓬莱を使っていく。対空技としての性能が高く、ヒットすれば相手のダウン中に酔杯靠を出せるのも利点だ。弱轟炎招来・改は接近戦で効果を発揮する。最後の1発にガード崩し効果があり、なおかつスーパーキャンセル可能技。つまり、最後の1発からスーパーキャンセル轟欄炎炮を出せば、ガード不能連係の完成となる。チンの重要なダメージ源であり、最大の狙いでもあるので、多用していこう。



パワーゲージが2本以上あれば、弱轟炎招来・改からヒット、ガードを問わずスーパーキャンセル強轟欄炎炮が当たる。

連続技解説

①は基本的な連続技。ガードされても問題無く、威力もそこそこなので、多用していける。②は画面端限定の連続技。単純だが体力の4割を奪うほどの威力がある。③はガード不能連係兼連続技。ガードされても弱轟炎招来・改のケズリダメージ+轟欄炎炮がヒットしているので、何ら問題は無い。

- RUSH 1 ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ➡ 弱瓢箪撃
- RUSH 2 （画面端限定）回転的空突拳→望月酔→鯉魚反跚
- RUSH 3 弱轟炎招来・改 SC➡ 強轟欄炎炮orC+D→酔杯靠



VS BATTLE GUIDE -BAO- 包(パオ)対戦攻略

サイコボールアタックの創的な変化に伴い、新しい戦法の開発を余儀なくされた本作のパオ。各種キャンセルを駆使して、トリッキーに闘おう。

キャンセルを駆使しよう

核になるサイコボール(以下PB)アタックの変更で、近距離戦をこなす必要が出てきたパオ。手足の短さを補うため、必殺技や特殊技のキャンセルを使って相手を翻弄しよう。本作での主力必殺技は二つある。

まず一つは、PBクラッシュ　ライズ。発生から少し経ったところに無敵時間があるので、大ジャンプへの対空や中間距離でのけん制に使える。特筆すべきは、上昇中にキャンセル可能なこと。この技を連係の始点とし、空中必殺技でキャンセルして闘う方法もある。

二つ目は、PBクラッシュ　エアバウンド。バウンドする瞬間にキャンセルできる性質を利用して、連係や連続技、意表をついた移動技としても使える。相手の手前でバウンドさせて、その後に中段の➡+Bや下段の⬇+Dで二択を迫ってもいいだろう。めくり狙いや相手を跳び越えるように使って、逆側からバウンド中にキャンセルして攻撃するのも有効だ。



特殊技の↘+Bも空中でキャンセル可能に。キャンセルでPBクラッシュ　エアバウンドを出せば、めくりになる場合も。

ダウン追撃

ヒット時に相手が倒れなくなり、連続技に組み込めるようになった特殊技の↘+D。この技はダメージも意外と大きく、ダウン中の相手に追撃として入る点も見逃せない。投げの後や受け身が取れないストライカーの後など、パオの近くで相手をダウンさせることができたら、この技をしっかり入れてダメージを与えよう。画面端なら大ダメージの連続技が狙える？



ダメージも大きい特殊技の↘+Dは、ダウン追撃として使える。

連続技解説

①は発生の早くなったPBクラッシュ　リフレクトを組み込んだ連続技。密着でない場合は連続にならないことがあることに注意。②は対空で使うPBクラッシュ　ライズを当てたときの連続技。③はスーパーキャンセルを使用。PBクラッシュ　フロントで相手は浮くため、PBクラッシュ　SPは1ヒットしかしない。

- RUSH 1: 近距離立ちC Ⓒ➡ ➡+A Ⓒ➡ 弱PBクラッシュ　リフレクト
- RUSH 2: PBクラッシュ　ライズ Ⓒ➡ PBクラッシュ　エアフロント
- RUSH 3: しゃがみC Ⓒ➡ ➡+A Ⓒ➡ 弱PBクラッシュ　フロント SC➡ PBクラッシュ　SP



VS BATTLE GUIDE -KIM KAPHWAN- キム・カッファン対戦攻略

連続技の難度が大幅に下がり、さまざまな状況から大ダメージが望めるようになったキム。飛燕斬による堅い守りも健在で、本作でも安定した強さを発揮しそうだ。

まずはけん制から

対空は弱飛燕斬でOKなのだが、いつもしゃがんでいるわけにもいかないので、遠距離立ちAや遠距離立ちDを使ってけん制していく。ただ、地上技だけでは通常ジャンプや大ジャンプに対応できないので、垂直ジャンプCも使っていこう。もちろんけん制技を振った後は、飛燕斬のタメを作るように。とにかく相手のジャンプが通らないような立ち回りが重要だ。

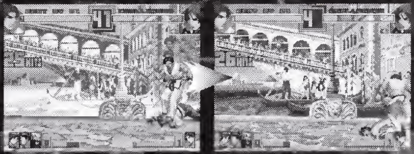


けん制の間にさりげなくタメを作っておくと、より鉄壁に。

➡+Aから大ダメージを狙う

パワーゲージがあるときは➡+Aから鳳凰脚につなぐことができ、大きなプレッシャーとなる。中間距離からいきなり➡+Aを出していけば、相手もうかつには手を出せなくなるだろう。また、単発で出した➡+Aのヒット確認をして鳳凰脚を出すことができると心強い。練習すればかなりの確率で確認できるようになるレベルのものなので、常に意識して狙っていこう。

相手が手を出さなくなってきたら、小or中ジャンプから攻めていく。判定の強いジャンプDから連続技を狙うほか、ジャンプから技を出さずに投げにいくのもいい。投げはずしをしてくる相手にはしゃがみBがヒットしやすいので、鳳凰脚につないでいこう。なお、鳳凰脚を決めた後は画面端なら強覇気脚で追い打ち可能。確定で決まるので、見逃さないように。



MAX鳳凰脚はかなりの距離を運ぶので、たいていの場合は強覇気脚で追い打ちできる。

連続技解説

①は跳び込みから狙っていく基本的な連続技。近距離立ちCはキムの通常技の中で最も発生が早いので、連続技のつなぎに最適だ。しゃがみAから目押しでつなぐことも可能。②の連続技は、チョイやシャンフェイなどのしゃがみ状態の判定が小さいために➡+Aが空振りしてしまうキャラに対して使っていく。

- RUSH 1: 近距離立ちC Ⓒ➡ ➡+A (2段目) Ⓒ➡ 鳳凰脚
- RUSH 2: {しゃがみB→しゃがみA} Ⓒ➡ 弱覇気脚 SC➡ 鳳凰脚
- RUSH 3: ジャンプA Ⓒ➡ 鳳凰天舞脚



VS BATTLE GUIDE

-CHANG KOEHAN-
チャン・コーハン 対戦攻略

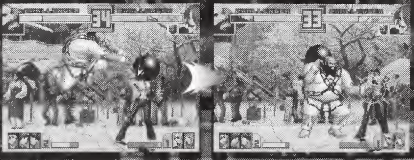
チャンの狙いは単純明快。地上戦は苦手なので、空中戦を自慢の鉄球で制圧し、そのまま画面端の強力な起き攻めへ展開させていくことだ。後はパワーのみ。

基本にして最強の立ち回り

チャンは他のキャラにも増して空中戦を重視する。というのも、ジャンプC+DとジャンプCの二つの鉄球技はやられ判定が若干小さく、先端をかすらせるように使えばつぶされること無く相手を押さえ込めるからだ。各種ジャンプを使って遠間から制圧しよう。

逆に地上戦は大の苦手だが、ジャンプによるけん制のすき間を埋めるために二つの技を使っていく。鉄球大回転（途中止め）と遠距離立ちAだ。ジャンプ攻撃を連発してけん制している際、その着地時に出して相手の中ジャンプを防止するように使おう。

なお、ジャンプC+Dを相手にガードさせた場合は、中ジャンプから一気に攻め込むチャンス。ジャンプCと空ジャンプからの着地大破壊投げorしゃがみB→鉄球大回転などで選択を迫ろう。



けん制のジャンプC+Dをガードさせたら圧倒的有利。一気に攻め込んでダメージを与えたいところだ。

画面端での起き攻め

鉄球大回転は、相手にガードさせた瞬間にボタン同時押しで止めることでチャン側が有利な状況になる。うまくやると立ちBまで連続ガードにできるほどだ。ガリガリケズリつつ、途中止めから立ちBやしゃがみB、欲張って小ジャンプ攻撃を仕掛けていこう。ただしガードキャンセル緊急回避には弱いので、あまり長時間ケズらないようにすること。



相手にガードさせた瞬間に鉄球を止める。これでチャン有利！

連続技解説

①は基本連続技である立ちB→鉄球大回転にストライカーを交ぜたもの。鉄球大回転を→↓↘+BC同時押しで出せば簡単につながるぞ。画面中央までの距離制限はあるが、体力4割を奪う連続技だ。③はワイヤーダメージを使ったもので、何といっても連絡みなところが面白い。もちろん威力はお墨付き。

- RUSH 1　立ちB C→ 鉄球大回転（+ストライカーセス）
- RUSH 2　しゃがみC C→ 大破壊投げ
- RUSH 3　鉄球大暴走（蹴りフィニッシュ）×4



VS BATTLE GUIDE

-CHOI BOUNGE-
チョイ・ボンゲ 対戦攻略

背の低いチョイは、判定も小さくて有利。大きなジャンプ軌道と多彩な空中からの攻めて、敵を翻弄しよう。また、めくりジャンプからの連続技は非常に強力。

基本戦法は不変！

手足の短いチョイにとって、唯一のけん制技は遠距離立ちAだ。もともと、ジャンプで跳び回るチョイにはけん制技はあまり必要無いが、本作では→+Aが無くなったので、気軽に前に移動しながら使える。この技でチクチク闘うのも嫌らしく、効果的な戦法だ。その他の戦術に関係する変更点では、通常技の遠距離離立ちBがキャンセルできなくなったことが挙げられるが、前述の遠距離立ちAにキャンセルがかかるので、必殺技につなくときはこちらを代わりに使おう。

そんな中、ジャンプCの強さは本作でも健在。大ジャンプからはジャンプの頂点を過ぎたくらいに、小or中ジャンプからはジャンプした瞬間くらいに出せばめくりでヒットする。ここからは下記①の連続技を決めて、大ダメージを与えるのがチョイの基本戦法だ。



上は下記RUSH①の連続写真。めくりのジャンプCからダメージをこれだけ与えられるのは、おいしい。しっかり練習しよう。

防御面を強化

チョイの防御面を考えると、意外にも弱点が多いことが分かる。姿勢の低さが唯一の利点だが、信頼できる対空技が無く、割り込みに使える無敵技も無い。

そこで、注目したいのがストライカーの存在。安定した強さを誇るストライカー舞を入れてもいいが、セスやユリなどの対空や割り込みに使えるストライカーを選ぶのも、弱点を補う立派な戦術だろう。

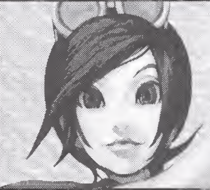


対空や割り込みに使えるストライカーユリは、相性がいい。

連続技解説

①は、めくりジャンプからの下段始動の連続技。②はパワーゲージが2本あるときの連続技。発生の早い鳳凰脚はノーキャンセルから出してもつながり、ダメージも大きい。③は旋風飛猿刺突が空中ヒットしたとき限定の連続技。最後の斬！猿月輪は、ボタンを押す長さで発生が変わるので、タイミングを調整できる。

- RUSH 1　めくりジャンプC→｛しゃがみB×2｝→遠距離離立ちA C→ 斬！猿月輪
- RUSH 2　しゃがみC C→ →+B→鳳凰脚
- RUSH 3　旋風飛猿刺突（空中ヒット）→方向転換（→方向）×2→斬！猿月輪



-"MAY" LEE JINJU-
VS BATTLE GUIDE
メイ・リー 対戦攻略

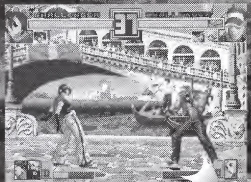
スタンダードモードとヒーローモードでは、もはや別のキャラとなっているメイ・リー。構え変更を有効に活用し、両モードの長所をうまく引き出そう！

二つのモードを使い分けて立ち回れ

スタンダードモード時はジャンプ防止効果のある遠距離立ちB、リーチの長いしゃがみDで中間距離を制していく。相手に跳び込まれたときは、しゃがみCと当て身技の我打反襲を対空に使っていこう。ただし、どちらの技も万能というわけではないので、素直にガードを固めることも重要だ。

こちらからの跳び込みにはジャンプDを使っていく。跳び込み時はガードができないと割り切って、ジャンプする前にヒーローモードになるのもありだ。ヒーローモード時のジャンプDは下方向に対する判定が非常に強いので、地上の相手に対してかなり有効だ。

お互いの距離が離れているときは、ヒーローモードになっておくのがオススメ。ヒーローモード時の立ちCはリーチが非常に長いので、相手の攻撃が届かないような遠距離でも、一方的に攻撃を仕掛けることができる。しかも、ジャンプを防止する働きもするため、相手にとっては脅威となる攻撃だ。また、しゃがみDもリーチが非常に長い下段攻撃で使いやすくなっている。両方を使い分けていくといいぞ。



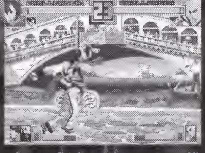
ヒーローモード時の立ちCは攻撃範囲に優れているので、こんなに遠い距離からでも……、



なんと相手に届く！ 位置的に相手はジャンプしたい距離なので、跳び始めをつぶしてくれる。

➡+Aを対空技として使う

➡+Aで相手の攻撃をガードしたときはキャンセルが可能になる。それを利用して、➡+Aを対空技のように使ってみよう。ヒーローモード時はガードができないために、相手がジャンプ攻撃を仕掛けてくることが多々あるはずだ。その際、➡+Aでジャンプ攻撃をガードして、キャンセルで弱フルスイングチョップを出せば、空中の相手にヒットさせられる。相手がこれを警戒して空ジャンプをしてくるようなら、しゃがみCで浮かせてメイ・リー・ダイナミック！をたたき込もう。ただし、➡+Aでジャンプ攻撃をガードすることに成功しても、弱フルスイングチョップを着地後にガードされる場合もあることに注意。



ジャンプ攻撃をガードして、構え変更キャンセルも面白い。

ボタンをたたけ！ ABC！

構え変更の主な使い方は、通常技や必殺技を構え変更でキャンセルすることで、技後のスキを無くすというものだ。これにより、普通は反撃をくらってしまう技でもくらわないようにできたり、ほかのキャラでは考えられないような連係を作ることができる。ここで、どの技を構え変更でキャンセルすればいいのかが問題となるが、弱攻撃よりも硬直の大きい強攻撃にキャンセルをかけた方がいいのは当然のこと。ここでいくつかオススメのキャンセルポイントを紹介しよう。

両モードのしゃがみD、三連脚系の連係、ヒーローモードの立ちCなどは当てる機会が多いが、これらを構え変更でキャンセルすると、その後メイ・リーが先に動ける状況となる。三連脚を弱回し蹴り→弱後ろ回し蹴り→下段蹴りとつないだ場合は、ヒット時には連続技になり、ガード時には下段蹴りを構え変更でキャンセルすることで、4回ケズった後に7フレーム有利な状態になるのでオススメ。なお、ヒーローモードの立ちC&Dは発生9フレームとなっている。

ヒーローモードのC+Dは、ガード不能&ワイヤーダメージが発生するという二つの性質を併せ持っているが、攻撃するまでが遅いため、相手に当てようとしても避けられてしまうのは必至。しかし、構え変更の存在により避けさせるということに意味が生まれ、相手が前転で回避したのを見てからC+Dを構え変更でキャンセルし、攻撃判定発生前にスタンダードモードに戻って、前転のスキに連続技をたたき込むことができる。相手の起き上がりにC+Dを重ねていけば、回避困難な起き攻めを展開することが可能だぞ。

強フルスイングチョップは、ガードされたときに必ずガード弾きを引き起こす。強フルスイングチョップに構え変更キャンセルをかければ、ガード弾きで無防備な状態の相手に、スタンダードモードの遠距離立ちBをヒットさせることができるぞ。ただ、強フルスイングチョップの出が遅いことと、遠距離立ちBでは威力を期待できないことから、実戦では少々使いにくいか。



しゃがみAから三連脚弱回し蹴り→三連脚弱後ろ回し蹴り→三連脚下段蹴りとつないだ後に、構え変更キャンセルをかけていこう。こうすることで、その後も攻めを続けていくことができるぞ。相手には相当のプレッシャーとなっているはずだ。

連続技解説

①の後半をしゃがみB×2→メイ・ジ・エンドにすれば、かなりの大ダメージを与えることができる。②は近距離立ちDが2ヒット技なので、ヒット確認からお手軽に超必殺技を二つ当てることができる。③は画面端で相手が立ち状態限定の連続技。三連脚かかと落としと三連脚強後ろ回し蹴りは、できるだけ遅めで出さなければヒットしない。④は当て身始動の連続技。

RUSH 1 {しゃがみB→しゃがみA} C➡ 三連脚【弱回し蹴り（1段目）→弱後ろ回し蹴り】（C➡ 構え変更）→しゃがみB×4→立ちB

RUSH 2 近距離立ちD（2段目）C➡ 神獣脚 C➡ 構え変更→メイ・リー・ダイナミック！

RUSH 3 ジャンプD→近距離立ちD（2段目）C➡ 三連脚【弱回し蹴り（1段目）→後ろ回し蹴り・スタンダード】（C➡ 構え変更）→しゃがみC（C➡ 構え変更）→三連脚【弱回し蹴り（1段目）→かかと落とし→後ろ回し蹴り・変身】C➡ 構え変更→しゃがみC

RUSH 4 我打反襲（C➡ 構え変更）→メイ・リー・ダイナミック！



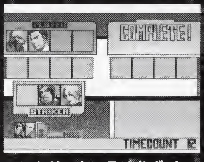
VS BOSS BATTLE -ZERO- ゼロ戦攻略

3体のストライカーを従えて立ちはだかるのは前作のラスボスである「ゼロ」。安易な攻めは奴の思うつぼなので、ガードを固めつつチャンスをうかがえ！

Text：真瑠世

エントリー人数を決める

ゼロ、イグニスの二人に対しては、エントリーキャラを何人にするかが重要なカギを握っている。エントリーキャラを4人にしても、ラウンド間の体力回復がこちらの与えるダメージを上回る場合が多いのだ。よって、適度な攻撃力と防御力を兼ね備えた、エントリーキャラ二人で立ち向かおう。そして、ゼロに対してはスタート直後からひたすらガードに徹し、スキのあるスカート技を待つのが基本戦法だ。



エントリーキャラは必ず2キャラで。これが勝利の方程式だ。

具体的なパターン



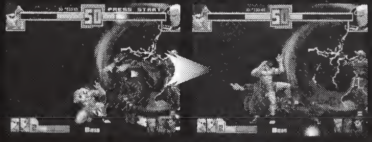
スタート直後からガードに徹し、スカートスーツを使った攻撃を待とう。スカートを使った攻撃にはスキがあるので……、



ガードしたらすぐにダッシュで密着し、連続技をしっかり決めていく。最大級の連続技を常に入れれば、すぐに勝てるぞ。

恐怖のストライカー連係

ゼロのストライカー「ロン」と画面全体攻撃の白羅滅殺を1セットで使われた場合、ロンでガード弾きを誘発されて白羅滅殺を確実にくらってしまう。ロンを緊急回避で避けても、硬直時間に結局白羅滅殺をくらうので、素直にガード不能連係を受けよう。



ストライカーロンからの白羅滅殺は回避不能。これがあるのでエントリーキャラは2キャラにしておこう。



VS BOSS BATTLE -IGNIZ- イグニス戦攻略

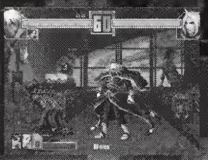
エンディングを前に立ちはだかる壁。その圧倒的な攻撃力と超反応の対応力にどうやって立ち向かうか？　答えはここにある。じっくり読んで、後は慣れるだけだ。

Text：真瑠世

パターンと開幕ダッシュ

イグニスは、こちらが技を出すと超反応で返しつつ連続技を決めてくるため、瞬殺されやすい最強の相手。

これに対処するには、右の3つのパターンが有効だ（下がキャラごとのパターン対応表）。具体的な流れは1度転ばせたら、起き上がりをパターンにして再度転ばすというもの。技を出すタイミングやジャンプする距離などはキャラごとに微妙な差があるので実際に試してもらいたい。なお、マキシマ、チン、チャンの3キャラはかなり厳しいので、できればエントリーさせないように。そしてスタート直後は前ジャンプC+Dがヒットしやすいことも覚えておこう。



基本は中間距離。間合いが近いなら、すぐに後転だ。



一応この技に対しては、前転から連続技を狙えるぞ。

パターンA

遠距離からダッシュ大ジャンプでイグニスを跳び越すと、何かしらの技を空振りする。そこにダッシュ→連続技やリーチの長いしゃがみDを入れよう。起き上がりもイグニスがしっかり起き上がってから跳び越せばパターンになるぞ。また、ジャンプの高いキャラは昇りジャンプ攻撃を当てつつ裏にいってもいい。



大体写真の位置から跳ぶといい。キャラごとに裏に回れるジャンプ位置が違うので難度が大きく違う。

パターンB

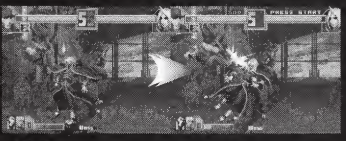
イグニスの起き上がりの間際に立ちAを空振りして、すぐに前転をするのがこのパターン。これで反応して出してきたチェーンブレイド系の技をかわせる。起き上がり専用だが、前転後は密着であることと、相手が画面端にいる場合でも可能なのがポイント。立ちAを空振りする位置とタイミングを覚えてしまえば簡単だ。



特にジャンプが低いキャラで起き上がりをパターンにする際に役立つ。起き上がりに立ちAを出しておくのがカギ。

パターンC

ジャンプC+Dをタイミングよく出すだけのパターン。基本的に相手が近寄ってきたら垂直小or通常ジャンプから出していく。表で該当していないキャラでもリーチと判定に優れるなら、前ジャンプから出せばヒット率が高いぞ。ただ、これだけでは倒すのが難しいので、成功したら起き攻めパターンに移行しよう。

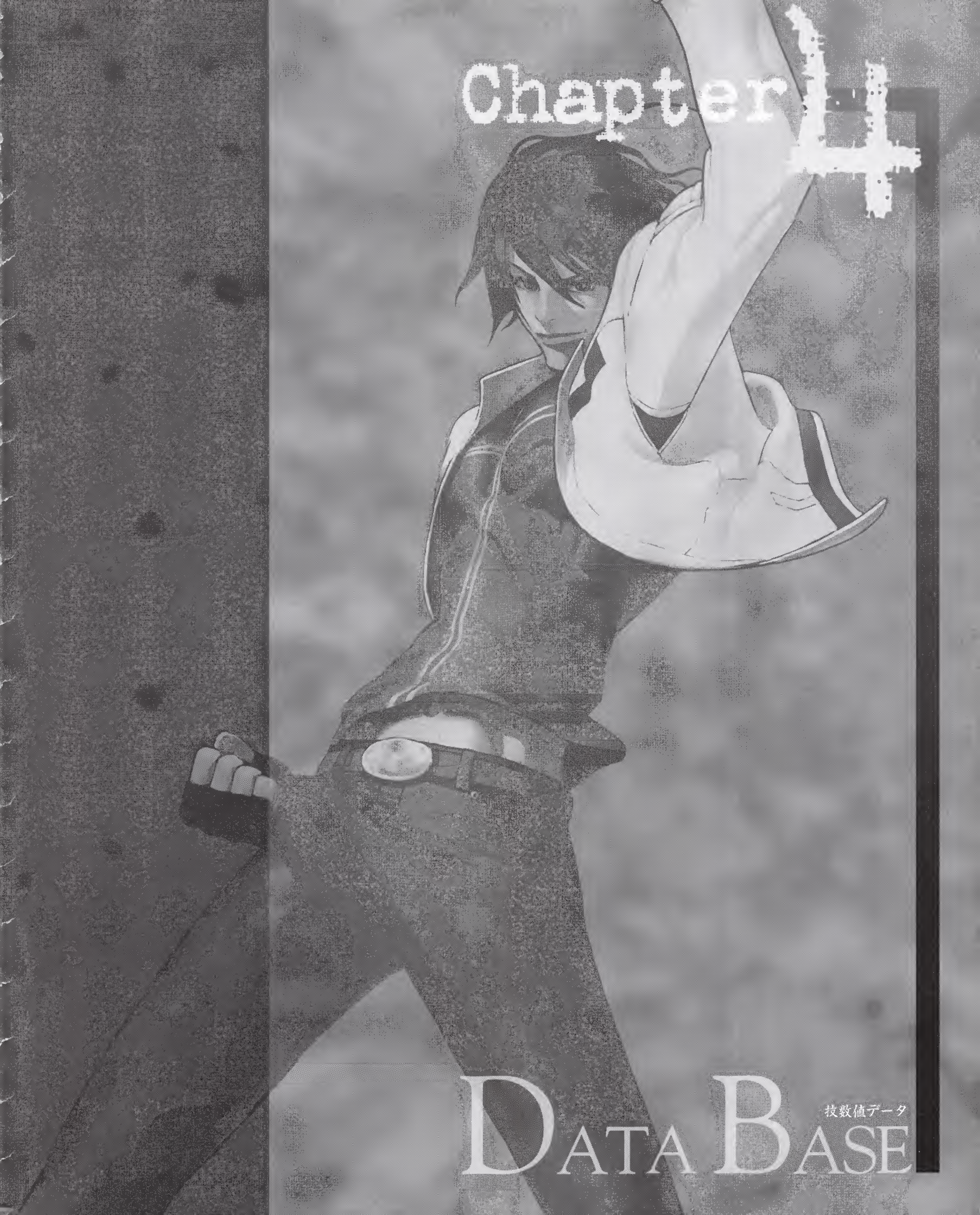


中間距離で待ち、相手が近寄ってきたらジャンプC+D。キャラによっては前小ジャンプC+Dなら可能な場合もある。

イグニス攻略パターン対応表

キャラ名	A	B	C	キャラ名	A	B	C	キャラ名	A	B	C	キャラ名	A	B	C	キャラ名	A	B	C
K'	○	○	○	庵	○	○	−	テリー	○	○	○	キング	○	○	−	アテナ	○	○	○
マキシマ	△	−	−	ヴァネッサ	○	−	−	アンディ	○	−	○	舞	○	○	−	ケンスウ	○	−	○
ウィップ	○	−	○	セス	○	−	○	ジョー	○	○	−	雛子	△	−	−	チン	△	○	−
麟	○	−	−	ラモン	○	−	−	マリー	○	−	−	シャンフェイ	○	−	−	パオ	○	○	−
京	○	−	−	レオナ	○	−	−	リョウ	○	○	−	クーラ	○	−	−	キム	○	○	−
紅丸	○	○	−	ラルフ	○	○	−	ロバート	○	○	○	フォクシー	○	○	−	チャン	−	○	○
大門	△	−	○	クラーク	○	○	○	ユリ	○	○	○	K9999	○	○	○	チョイ	○	−	−
真吾	○	−	−	ハイデルン	○	○	○	タクマ	○	○	−	アンヘル	○	−	○	メイ・リー	○	○	−

Chapter 4



DATA BASE

技数値データ

THE KING OF FIGHTERS 2001 全技データ集

the complete number data of Techniques

表の見方

1 ガード段 その技を立ちガード（立）としゃがみガード（屈）のどちらで防げるか（記載されているガードで防げる）。「投」は投げ技、「G不」はガード不能技を表す。

2 ヒット数 その技のヒット数。あくまで基本的な数値であり、カウンターヒット時にヒット数が増えたり、相手キャラや間合いによって若干増減することもある。

3 補正 多段技の2段目以降のダメージ補正タイプ。「半数」は1回当たるごとにダメージが半分になっていき、「単発」はそのままのダメージが入り続ける。

4 ダメージ値 基本ダメージ値。この数値に、相手キャラの防御力やエントリーキャラ数による補正、上記の多段技補正などを加えたものが実際のダメージとなる。

5 カウンター カウンターヒット時の基本ダメージ値。なお、「半数」タイプの技がカウンターヒットしたときは、2段目のダメージが半減されないという特典がある。

6 弾き値 ガード弾き値。これを蓄積させていくと、一定数値を超えたところでガード弾きが発生する。なお、ダメージ値同様に「半数」タイプの補正対象となる。

7 ゲージ パワーゲージ増加量。通常技＆特殊技は相手に当てたときにたまる量のみ、必殺技は【出したときにたまる量／当てたときにたまる量】の順で表記。

8 キャンセル どの技でキャンセル可能か。「連」は弱攻撃、「特」は特殊技、「必」は必殺技（通常技の場合は＋超必殺技）でキャンセル可能で、SCはスーパーキャンセルが可能。

9 投げはずし猶予フレーム 投げはずしを受け付けてくれるフレーム数。投げられた後、このフレーム内に投げはずしを入力すれば抜けることが可能（1フレームは約1/60秒）。

●通常技 特殊技 必殺技 超必殺技

技名	ガード段 (1)	ヒット数 (2)	補正 (3)	ダメージ値 (4)	カウンター (5)	弾き値 (6)	ゲージ (7)	キャンセル (8)
近距離立ちA	立屈	1		4	4	4	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	5	5	6	連特必

●通常投げ

技名	ガード段 (1)	ヒット数 (2)	補正 (3)	ダメージ値 (4)	投げはずし猶予フレーム (9)	ゲージ (7)	キャンセル (8)
スポットパイル(C投げ)	—	1		9	16	0	
ニーストライク(D投げ)	—	1		9	16	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段 (1)	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数 (2)	ダメージ値 (4)	ヒット数 (2)	ダメージ値 (4)	ヒット数 (2)	ダメージ値 (4)
近距離立ちA	立屈	1	4	4	4	6	連特必

K'

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		6	8	4	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		7	8	5	6	連特必
しゃがみA	立屈	1		6	6	3	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		8	8	4	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	8	5	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	7	4	6	
小ジャンプA	立	1		6	7	4	6	
近距離立ちB	屈	1		5	6	4	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	7	4	6	
しゃがみB	屈	1		4	6	4	6	連
垂直ジャンプB	立	1		8	9	5	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		8	9	5	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	9	5	6	
小ジャンプB	立	1		7	9	5	6	
近距離立ちC	立屈	2	半数	9	11	8	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		15	17	19	12	
しゃがみC	立屈	1		14	16	22	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		15	17	18	12	必
斜めジャンプC(前方)	立	1		12	16	17	12	必
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	14	16	12	必
小ジャンプC	立	1		11	14	16	12	必
近距離立ちD	立屈	1		13	16	24	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		17	19	21	12	
しゃがみD	屈	1		16	19	9	12	必
垂直ジャンプD	立	1		16	19	17	12	必
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	15	15	12	必
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	15	15	12	必
小ジャンプD	立	1		13	15	15	12	必
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		19	19	16	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	18	12	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	18	12	16	必

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ワンインチ	立屈	1		11	15	13	14	
ワンインチ（キャンセル版）	立屈	1		11	15	13	14	必
ニーアサルト	立	1		12	13	15	14	
ニーアサルト（キャンセル版）	立屈	1		12	13	15	14	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
スポットパイル（C投げ）	投	1		9	16	0	
ニーストライク（D投げ）	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
アイントリガー（弱）	立屈	1		9	13	16	6／6	
アイントリガー（強）	立屈	1		10	15	12	6／6	
→セカンドシュート	立屈	1		9	16	13	4／4	
→セカンドシェル	立屈	1		9	19	18	4／4	
ブラックアウト	—			0	0	0	0	
クロウバイツ（弱）	立屈	2	半数	11	12	8	12／6	SC
クロウバイツ（強）	立屈	3	半数	11	11	10	12／6	※1
→追加攻撃	立	1		6	7	6	4／4	必
地上ミニッツスパイク（弱）	立屈	1		9	12	6	14／12	
地上ミニッツスパイク（強）	立屈	1		9	12	14	14／12	
空中ミニッツスパイク（弱）	立屈	1		9	12	6	14／12	
空中ミニッツスパイク（強）	立屈	1		9	12	14	14／12	
ナロウスパイク	立屈	1		16	21	14	4／10	SC

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
チェーンドライブ（グラサン）	立屈	1		8	8	16	0	
→チェーンドライブ（乱舞）※2	—	12	半数	10	—	0	0	
→チェーンドライブ(フィニッシュ)	—	1		10	—	0	0	
ヒートドライブ	※5	1		34	41	24	0	
MAXチェーンドライブ（グラサン）	立屈	1		12	12	16	0	
→MAXチェーンドライブ(乱舞)※2	—	23	半数	8	—	0	0	
→MAXチェーンドライブ(フィニッシュ)	—	2	半数	10	—	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
ナロウスパイク　※3	屈	1	5	1	20	1	45
クロウバイツ　※4	立屈	1	5	1	20	1	45

●備考

※1：1～2段目のみ「SC」
※2：初段はダメージ無し
※3：相手が地上の場合
※4：相手が空中の場合
※5：「立屈」(最大タメ時は「G不」)

マキシマ

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		10	10	7	10	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		11	11	7	10	連
しゃがみA	立屈	1		7	9	6	10	連特必
垂直ジャンプA	立	1		11	11	7	10	
斜めジャンプA(前方)	立	1		10	10	6	10	
斜めジャンプA(後方)	立	1		10	10	5	10	
小ジャンプA	立	1		10	10	5	10	
近距離立ちB	屈	1		11	11	7	10	特必
遠距離立ちB	立屈	1		11	11	8	10	
しゃがみB	屈	1		9	9	5	10	連
垂直ジャンプB	立	1		11	11	7	10	
斜めジャンプB(前方)	立	1		11	11	6	10	
斜めジャンプB(後方)	立	1		10	10	5	10	
小ジャンプB	立	1		10	10	5	10	
近距離立ちC	立屈	2	半数	11	11	16	18	※1
遠距離立ちC	立屈	1		17	17	20	18	
しゃがみC	立屈	1		15	15	15	18	特必
垂直ジャンプC	立	1		16	16	17	18	
斜めジャンプC(前方)	立	1		14	14	17	18	
斜めジャンプC(後方)	立	1		14	14	17	18	
小ジャンプC	立	1		14	14	17	18	
近距離立ちD	立屈	1		16	16	26	18	特必
遠距離立ちD	立屈	1		19	19	18	18	
しゃがみD	屈	1		17	17	19	18	
垂直ジャンプD	立	1		15	15	14	18	
斜めジャンプD(前方)	立	1		15	15	14	18	
斜めジャンプD(後方)	立	1		14	14	13	18	
小ジャンプD	立	1		14	14	13	18	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		20	20	16	22	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		20	20	15	22	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		20	20	15	22	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
モンゴリアン	立	1		10	12	0	14	※2
モンゴリアン（キャンセル版）	立屈	1		10	12	0	14	必
マキシマ・ミサイル（試作）	立屈	1		12	16	13	14	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
ダイナマイトドロップ（C投げ）	投	1		10	15	0	
チョーキングバイス（D投げ）	投	1		10	15	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ベイパーキャノン（弱）	立屈	1		22	25	15	10／8	
ベイパーキャノン（強）	立屈	1		24	26	16	10／8	
マキシマスクランブル（弱）	立屈	1		7	13	14	6／8	
マキシマスクランブル（強）	立屈	1		12	16	16	6／8	
ダブルボンバー	立屈	2	半数	7	7	8	2／2	※3
ブルドッグプレス　※4	立屈	3		0+7+7	—	0	2／2	
マキシマリフト	投	1		10	—	—	16／24	
→セントーンプレス	—	1		10	—	0	4／4	
デンジャラスアーチ	投	2	単発	13	—	—	10／12	
ブリッツキャノン	—	1		24	24	0	8／4	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
マキシマ・リベンジャー	投	5		7×4+18	—	—	0	
バンカーバスター	立屈→立	2	単発	16	40	27	0	
MAXマキシマ・リベンジャー ※5	投	7		13×4+19	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
マキシマ・ギャローズ	立屈	1	1	1	3	1	6

●備考

※1：1段目のみ「特必」
※2：超必殺技でのみキャンセル可能
※3：2段目のみ「SC」
※4：ヒット時のゲージ増加は初段のみ
※5：ヘッドバット部分の1～2段目はダメージ無し

ウィップ

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	7	4	4	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	8	4	4	
しゃがみA	屈	1		6	8	3	4	
垂直ジャンプA	立	1		6	8	5	4	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	9	5	4	
斜めジャンプA(後方)	立	1		5	7	4	4	
小ジャンプA	立	1		5	7	4	4	
近距離立ちB	屈	1		5	7	5	4	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	7	5	4	連特必
しゃがみB	屈	1		4	6	3	4	特必
垂直ジャンプB	立	1		7	10	7	4	必
斜めジャンプB(前方)	立	1		6	8	6	4	必
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	7	5	4	必
小ジャンプB	立	1		5	7	5	4	必
近距離立ちC	立屈	1		13	15	15	10	特必
遠距離立ちC	立屈	2	半数	10	10	10	10	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	2	半数	11	11	14	10	特必
垂直ジャンプC	立	1		14	17	14	10	
斜めジャンプC(前方)	立	1		13	18	10	10	
斜めジャンプC(後方)	立	1		12	17	10	10	
小ジャンプC	立	1		12	17	10	10	
近距離立ちD	立屈	1		13	16	20	10	特必
遠距離立ちD	立屈	1		17	22	16	10	特必
しゃがみD	屈	1		16	20	11	10	
垂直ジャンプD	立	1		16	21	22	10	
斜めジャンプD(前方)	立	2	半数	11	11	16	10	必
斜めジャンプD(後方)	立	2	半数	12	12	16	10	必
小ジャンプD	立	2	半数	12	12	16	10	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		18	28	12	14	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	20	12	14	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		12	12	15	14	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ウィップショット	立屈	5	単発	5	9	11	10	※1

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
ツェット（C投げ）	投	1		9	16	0	
ツェット（D投げ）	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ブーメラン・ショット（弱）	立屈	2		8+13	10+13	0	10／10	
ブーメラン・ショット（強）	立屈	2		13×2	13×2	0	10／10	
アサシンストライク（A、C、D）	立屈→立	1		18	22	16	12／14	
アサシンストライク（B）	立屈→立	1		18	12	16	12／14	
フック・ショット	立屈	1		20	23	18	12／12	
ストリングス・ショット・タイプA	立屈→立	2		4+16	10+16	0	※2	※3
ストリングス・ショット・タイプB	立屈	2		4	10	0	2／14	SC
ストリングス・ショット・タイプC	立屈→屈	2		4+3×9	10+3×9	0	2／14	※3
デザートイーグル	屈	4	半数	8	10	0	2／6	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ソニックスローター（発動）	立屈	2		0	—	0	0	
→ソニックスローター（連打）	—	18	半数	16	—	0	0	
MAXソニックスローター（発動）	立屈	3		0×2+16	—	0	0	
→MAXソニックスローター（連打）	—	24	半数	11	—	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
ストリングス・ショット・タイプB	立屈	2	3	2	10	2	24

●備考

※1：5段目のみ「必」
※2：2／14。ヒット時はゲージがさらに14増加（14×3）
※3：1段目のみ「SC」

麟

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		6	8	4	10	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		6	8	4	10	連特必
しゃがみA	立屈	1		6	6	4	10	連特必
垂直ジャンプA	立	1		8	9	6	10	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	8	5	10	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	6	5	10	
小ジャンプA	立	1		6	6	5	10	
近距離立ちB	立屈	1		5	7	4	10	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	7	4	10	
しゃがみB	屈	1		5	6	4	10	連特必
垂直ジャンプB	立	1		8	9	6	10	
斜めジャンプB(前方)	立	1		8	9	5	10	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	8	5	10	
小ジャンプB	立	1		7	8	5	10	
近距離立ちC	立屈	1		9	9	8	14	特必
遠距離立ちC	立屈	1		14	16	11	14	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		14	16	8	14	特必
垂直ジャンプC	立	1		14	16	13	14	
斜めジャンプC(前方)	立	1		16	18	12	14	
斜めジャンプC(後方)	立	1		12	14	12	14	
小ジャンプC	立	1		12	14	12	14	
近距離立ちD	立屈	1		13	17	16	14	特必
遠距離立ちD	立屈	1		17	19	18	14	
しゃがみD	屈	1		16	18	16	14	特必
垂直ジャンプD	立	1		15	17	13	14	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	16	12	14	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	16	12	14	
小ジャンプD	立	1		13	16	12	14	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	19	16	20	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	18	13	20	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	16	12	20	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
弁髪拳（中段）	立	1		10	12	8	14	必
弁髪拳（中段）（キャンセル版）	立	1		10	10	4	14	必
弁髪拳（下段）	屈	1		12	14	1	14	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
握斬（C投げ）	投	1		8	16	0	
握斬（D投げ）	投	1		8	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
飛天脚（弱）	立屈	2	半数	6	7	1	8／4	
飛天脚（強）	立屈	4	半数	4	5	1	8／4	
騙（弱）	立屈	1		12	14	4	8／4	
騙（強）	立屈	3	半数	9	10	1	8／4	
鉄斬舞　羅殺（弱）	立屈	1		16	18	8	8／8	
鉄斬舞　羅殺（強）1段目	立屈	1		12	15	4	8／8	SC
→鉄斬舞　羅殺（強）2段目	立屈	1		3	3	1	4／4	SC
→鉄斬舞　羅殺（強）3段目	立屈	1		6	6	2	2／2	
飛毛脚	—			—	—	—	0	
無影紅砂手（発動）	立屈	1		0	—	0	8／2	
→無影紅砂手（連打）	—	11	半数	3	—	—	—／2	
→無影紅砂手（フィニッシュ）	—	1		8	—	—	—／2	
蛇突牙（A、B、C）	立屈	1		10	10	10	8／14	
蛇突牙（D）	立屈	1		0	0	0	8／0	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
飛賊奥義　乱舞・毒蛾（発動）	立屈	1		0	—	0	0	
→飛賊奥義　乱舞・毒蛾（乱舞）	—	11	単発	4	—	0	0	
→飛賊奥義　乱舞・毒蛾（フィニッシュ）	—	1		2	—	0	0	
MAX飛賊奥義　乱舞・毒蛾（発動）	立屈	1		0	—	0	0	
→MAX飛賊奥義　乱舞・毒蛾（乱舞）	—	16	単発	3	—	0	0	
→MAX飛賊奥義　乱舞・毒蛾（フィニッシュ）	—	6	単発	4	—	0	0	
飛賊奥義　千手羅漢殺	立屈	16	半数	28	25	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
飛雷脚	立屈	2	3	2	10	2	24

草薙　京

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		4	4	4	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	5	5	6	連特必
しゃがみA	立屈	1		3	3	3	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		6	6	4	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		6	6	5	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	6	4	6	
小ジャンプA	立	1		6	6	4	6	
近距離立ちB	屈	1		4	4	4	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	6	4	6	連
しゃがみB	屈	1		3	3	4	6	連
垂直ジャンプB	立	1		7	7	5	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	7	5	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	7	5	6	
小ジャンプB	立	1		7	7	5	6	
近距離立ちC	立屈	1		9	8	12	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		10	13	19	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		14	15	22	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		10	13	18	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		10	13	17	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		10	13	16	12	
小ジャンプC	立	1		10	13	16	12	
近距離立ちD	立屈	1		13	16	24	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		16	18	21	12	
しゃがみD	屈	1		13	15	9	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		16	18	17	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	10	15	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	15	15	12	
小ジャンプD	立	1		13	15	15	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	18	16	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	19	12	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	15	15	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
外式・轟斧　陽	立	1		11	14		8	
外式・轟斧　陽（キャンセル版）	立屈	2	単発	5	5		8	必
外式・奈落落とし	立	1		8	13	12	14	
八拾八式	屈	2	単発	9	13		8	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
釟鉄（C投げ）	投	1		8	16	0	
一刹背負い投げ（D投げ）	投	2	単発	4	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
百式・鬼焼き（弱）	立屈	1		8	12	12	12／6	SC
百式・鬼焼き（強）	立屈	2	半数	15	10	18	12／6	※1
四百弐拾七式・轢鉄（弱）	立屈	1		8	9	10	14／6	SC
四百弐拾七式・轢鉄（強）	立屈	1		14	16	10	14／6	
R.E.D.KicK（弱）	立屈	1		16	19	11	10／6	
R.E.D.KicK（強）	立屈	1		20	24	11	10／6	
百拾四式・荒咬み	立屈	1		4	10	18	6／10	
百弐拾八式・九傷	立屈	1		6	10	24	4／4	
百弐拾七式・八錆	立	1		4	11	0	4／4	
弐百拾弐式・琴月　陽	立屈	1		7	15	0	12／6	
百弐拾五式・七瀬	立屈	1		9	22	12	4／4	
外式・砌穿ち	屈	1		4	11	0	4／4	
百拾五式・毒咬み	立屈	1		4	9	16	6／16	
四百壱式・罪詠み	立屈	1		5	9	13	6／16	
四百弐式・罰詠み	立屈	1		5	9	13	6／16	
罰詠みからの鬼焼き	立屈	1		8	12	12	12／6	
七拾五式・改	立屈	2	半数	5	7	0	0／4	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
裏百八式・大蛇薙	立屈	1		34	42	16	0	
MAX裏百八式・大蛇薙（ため）	立屈	3		11+5+2	15+5+2	0	0	
→MAX裏百八式・大蛇薙	立屈	3		10+13+6	26+13+6	0	0	
伍百弐拾四式・神塵（発生）	投	1		10	—	0	0	
伍百弐拾四式・神塵（殴り）	—	6	半数	11	—	0	0	
伍百弐拾四式・神塵（フィニッシュ）	—	2	半数	12	—	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
R.E.D.KicK	立屈	2	3	2	10	2	24

●備考

※1：1段目のみ「SC」

二階堂　紅丸

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	6	4	8	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	6	4	8	連
しゃがみA	立屈	1		5	5	3	8	連特必
垂直ジャンプA	立	1		6	6	4	8	
斜めジャンプA(前方)	立	1		6	6	6	8	
斜めジャンプA(後方)	立	1		5	5	4	8	
小ジャンプA	立	1		5	5	4	8	
近距離立ちB	立屈	1		7	8	4	8	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		8	9	4	8	
しゃがみB	屈	1		5	6	5	8	連特必
垂直ジャンプB	立	1		8	8	5	8	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	7	6	8	
斜めジャンプB(後方)	立	1		8	8	5	8	
小ジャンプB	立	1		8	8	5	8	特必
近距離立ちC	立屈	1		11	16	16	14	特必
遠距離立ちC	立屈	1		13	16	18	14	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		12	16	16	14	特必
垂直ジャンプC	立	1		16	22	16	14	特必
斜めジャンプC(前方)	立	1		11	19	14	14	特必
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	17	14	14	特必
小ジャンプC	立	1		11	17	14	14	特必
近距離立ちD	立屈	1		12	18	15	14	特必
遠距離立ちD	立屈	1		15	20	14	14	
しゃがみD	屈	1		13	18	8	14	特必
垂直ジャンプD	立	1		18	20	15	14	
斜めジャンプD(前方)	立	1		11	16	12	14	
斜めジャンプD(後方)	立	1		11	13	12	14	
小ジャンプD	立	1		11	13	12	14	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	20	12	18	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	20	12	18	必
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		11	13	12	18	必

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ジャックナイフキック	立屈	1		10	16	19	14	必
フライングドリル	立屈	5	単発	4	9	0	4	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
キャッチアンドシュート（C投げ）	投	1		7	16	0	
フロントスープレックス（D投げ）	投	1		9	16	0	
スピニングニードロップ	投	1		14	—	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
居合い蹴り（弱）	立屈	1		12	17	13	4／14	
居合い蹴り（強）	立屈	1		13	19	13	4／14	
反動三段蹴り	立屈	2		6+8	6+8	19	4／4	※1
真空片手駒（弱）	立屈	3	半数	11	11	13	10／4	SC
真空片手駒（強）	立屈	5	半数	11	11	8	10／4	※2
雷靭拳（弱）	立屈	2	単発	9	12	0	12／6	
雷靭拳（強）	—	2	単発	10	13	0	12／6	
雷靭拳（空中・弱）	立屈	2	半数	10	10	0	12／6	
雷靭拳（空中・強）	立屈	2	半数	12	10	0	12／6	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
雷光拳	立屈	3	単発	11	25	0	0	
幻影ハリケーン	立屈	6	半数	22	22	0	0	
MAX雷光拳	立屈	10	単発	5	30	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
エレクトリッガー	立屈	1	1	1	3	1	6

●備考

※1：1段目のみ「SC」
※2：1〜4段目のみ「SC」

大門　五郎

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	6	7	10	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	6	7	10	特必
しゃがみA	立屈	1		6	7	6	10	特必
垂直ジャンプA	立	1		5	6	6	10	
斜めジャンプA(前方)	立	1		5	6	5	10	
斜めジャンプA(後方)	立	1		5	6	6	10	
小ジャンプA	立	1		5	6	6	10	
近距離立ちB	立屈	1		5	6	8	10	特必
遠距離立ちB	屈	1		5	6	8	10	特必
しゃがみB	屈	1		5	6	8	10	
垂直ジャンプB	立	1		7	8	6	10	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	8	5	10	
斜めジャンプB(後方)	立	1		6	7	6	10	
小ジャンプB	立	1		6	7	6	10	
近距離立ちC	立屈	1		11	13	19	18	特必
遠距離立ちC	立屈	1		12	13	20	18	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		13	14	15	18	
垂直ジャンプC	立	1		14	15	17	18	
斜めジャンプC(前方)	立	1		11	13	17	18	
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	13	15	18	
小ジャンプC	立	1		11	13	15	18	
近距離立ちD	立屈	1		11	13	20	18	特必
遠距離立ちD	立屈	1		11	13	29	18	
しゃがみD	屈	1		12	13	16	18	特必
垂直ジャンプD	立	1		15	16	16	18	
斜めジャンプD(前方)	立	1		12	13	15	18	
斜めジャンプD(後方)	立	1		12	13	15	18	
小ジャンプD	立	1		12	13	15	18	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	14	19	22	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		14	16	14	22	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		12	13	15	22	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
玉潰し	立屈	1		15	24	0	14	
頭上払い	立屈	1		10	15	0	14	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
十字絞め（C投げ・近距離）	投	※1	単発	3	17	0	
つかみ叩きつけ（C投げ・遠距離）	投	1		10	9	0	
送り足払い（D投げ）	投	1		10	—	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
地雷震（弱）	屈	1		16	20	0	20/0	
地雷震（強）	—	—		—	—	—	0/0	
超受け身	—	—		—	—	—	10/0	
雲つかみ投げ	立屈	1		25	—	0	14/10	
切り株返し	立屈	1		22	—	0	14/10	
天地返し	投	2		16×2	—	—	12/0	
超大外刈り	投	2		13×2	—	—	12/0	
根っこ返し	—			26	—	—	0/24	
裏投げ	投			23	—	—	14/0	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
地獄極楽落とし	投	6	単発	8	—	—	0	
嵐の山							0	
根っこ抜き	投	1		13	—	—	0	
→続・切り株返し	—	1		15	—	—	0	
→ぶっこ抜き裏投げ	—	1		25	—	—	0	
MAX地獄極楽落とし	投	11		6×10+16	—	—	0	
MAX嵐の山							0	
根っこ抜き	投	1		13	—	—	0	
→続・切り株返し	—	1		15	—	—	0	
→ぶっこ抜き裏投げ	—	5		9×4+24	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
暴れ大門	立屈	2	3	2	10	2	22

●備考

※1：最大4。相手レバガチャでヒット数減少

矢吹　真吾

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	10	4	10	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		6	10	5	10	連特必
しゃがみA	立屈	1		4	6	3	10	連特必
垂直ジャンプA	立	1		7	10	4	10	
斜めジャンプA(前方)	立	1		6	9	5	10	
斜めジャンプA(後方)	立	1		5	7	4	10	
小ジャンプA	立	1		5	7	4	10	
近距離立ちB	立屈	1		4	6	4	10	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	6	4	10	連
しゃがみB	屈	1		5	7	4	10	連特必
垂直ジャンプB	立	1		8	9	5	10	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	8	5	10	
斜めジャンプB(後方)	立	1		6	7	5	10	
小ジャンプB	立	1		6	7	5	10	
近距離立ちC	立屈	1		11	20	12	14	特必
遠距離立ちC	立屈	1		13	21	19	14	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		11	19	22	14	特必
垂直ジャンプC	立	1		13	22	18	14	
斜めジャンプC(前方)	立	1		10	16	17	14	
斜めジャンプC(後方)	立	1		10	15	16	14	
小ジャンプC	立	1		10	15	16	14	
近距離立ちD	立屈	1		12	22	24	14	特必
遠距離立ちD	立屈	1		15	23	21	14	
しゃがみD	屈	1		16	21	9	14	特必
垂直ジャンプD	立	1		15	21	17	14	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	18	15	14	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	17	15	14	
小ジャンプD	立	1		13	17	15	14	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	22	16	20	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	22	12	20	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	17	15	20	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
外式・轟斧　カッコだけ	立屈	1		8	13	0	0	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
釟鉄（C投げ）	投	1		9	16	0	
一刹背負い投げ　不完全（D投げ）	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
百拾四式・荒咬み　未完成	立屈	1		11	20	18	6/6	
百拾五式・毒咬み　未完成	立屈	1		12	15	16	6/6	
弐百拾弐式・琴月　未完成（弱）	立屈→立	2	半数	10	12	8	6/6	※1
弐百拾弐式・琴月　未完成（強）	立屈→立	2	半数	12	13	10	6/8	※1
百式・鬼焼き　未完成（弱）	立屈	1		13	19	12	6/4	
百式・鬼焼き　未完成（強）	立屈	1		15	15	18	6/4	
真吾キック（弱）	立屈	1		19	23	27	6/6	
真吾キック（強）	立屈	1		21	26	27	6/6	
百壱式・朧車　未完成（弱）	立屈	1		15	22	0	6/6	
百壱式・朧車　未完成（強）	立屈	2	単発	8	15	0	6/6	
百壱式・朧車　未完成（強・落下）	立	1		10	20	0	6/6	
真吾謹製　オレ式・鉈研ぎ	G不	3	単発	6	6	0	0/8	
真吾謹製　オレ式・月肘	立	1		12	15	10	6+4/4	
真吾謹製　オレ式・月肘(当て身成功時)	—	1		20	20	16	12/6	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
真吾謹製　オレ無式（毒咬み）	立屈	2	半数	15	15	2	0	
→真吾謹製　オレ無式(鉈研ぎ〜鬼焼き)	立屈	6	半数	14	14	4	0	
外式・駈け鳳燐	立屈	1		40	47	17	0	
MAX外式・駈け鳳燐	立屈	1		40	47	17	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
弐百拾弐式・琴月　未完成	立屈→立	2	3	2	10	2	26

●備考

※1：1段目のみ「SC」

八神　庵

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		6	6	5	8	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		7	6	8	8	連
しゃがみA	立屈	1		6	3	5	8	連特必
垂直ジャンプA	立	1		8	6	6	8	
斜めジャンプA(前方)	立	1		8	8	5	8	
斜めジャンプA(後方)	立	1		8	8	4	8	
小ジャンプA	立	1		8	8	4	8	
近距離立ちB	屈	1		6	7	6	8	特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	7	6	8	
しゃがみB	屈	1		5	5	4	8	連
垂直ジャンプB	立	1		7	8	7	8	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	8	6	8	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	8	5	8	
小ジャンプB	立	1		7	8	5	8	
近距離立ちC	立屈	1		12	16	16	14	特必
遠距離立ちC	立屈	1		13	12	16	14	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		13	18	12	14	特必
垂直ジャンプC	立	1		11	18	21	14	
斜めジャンプC(前方)	立	1		11	16	19	14	
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	16	17	14	
小ジャンプC	立	1		11	16	17	14	
近距離立ちD	立屈	1		14	18	13	14	
遠距離立ちD	立屈	1		14	18	21	14	
しゃがみD	屈	1		16	20	12	14	
垂直ジャンプD	立	1		11	18	17	14	
斜めジャンプD(前方)	立	1		11	15	16	14	
斜めジャンプD(後方)	立	1		11	15	16	14	
小ジャンプD	立	1		11	15	16	14	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		8	16	13	18	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	19	11	18	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		11	15	16	18	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
外式・夢弾	立屈	2	単発	5	11	13	8	必
外式・轟斧　陰“死神”	立屈→立	2	単発	8	12	0	8	
外式・轟斧　陰“死神”(キャンセル版)	立屈	2	単発	8	12	0	8	必
外式・百合折り	立屈	1		8	14	0	14	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
逆剥き（C投げ）	投	1		9	16	0	
逆逆剥き（D投げ）	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
百式・鬼焼き（弱）	立屈	1		12	12	13	12/6	SC
百式・鬼焼き（強）	立屈	3	半数	8	16	13	12/6	※1
百八式・闇払い（弱）	立屈	1		13	20	16	6/10	
百八式・闇払い（強）	立屈	1		13	23	20	6/10	
百弐拾七式・葵花（1段目）	立屈	1		3	5	10	14/8	※2
→百弐拾七式・葵花（2段目）	立屈	1		4	5	12	0/8	※2
→百弐拾七式・葵花（3段目）	立	1		10	12	7	0/8	
弐百拾弐式・琴月　陰（弱）	立屈	2		4+6	7+6	20	14/6	
弐百拾弐式・琴月　陰（強）	立屈	2		4+6	7+6	26	14/6	
屑風	投	1		0	0	0	8/0	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
禁千弐百拾壱式・八稚女（乱舞）	立屈	8		0+4×7	—	0	0	
→禁千弐百拾壱式・八稚女（爆発）	—	1		14	—	0	0	
裏参百拾六式・豺華（発動）	—	1		0	—	0	0	
→裏参百拾六式・豺華（連打）	—	5		3	—	0	0	
→裏参百拾六式・豺華（火柱）	—	1		18	—	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
裏百八式・八酒杯	立屈	2	5	2	11	2	29

●備考

※1：1〜2段目のみ「SC」
※2：「必」(葵花以外でキャンセル可能)「SC」

ヴァネッサ

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	8	5	10	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		6	9	6	10	連特必
しゃがみA	立屈	1		5	8	5	10	連特必
垂直ジャンプA	立	1		8	11	7	10	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	10	7	10	
斜めジャンプA(後方)	立	1		7	10	7	10	
小ジャンプA	立	1		7	10	7	10	
近距離立ちB	立屈	1		5	8	5	10	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	9	6	10	連特必
しゃがみB	屈	1		6	6	6	10	連特必
垂直ジャンプB	立	1		8	11	8	10	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	10	7	10	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	10	7	10	
小ジャンプB	立	1		7	10	7	10	
近距離立ちC	立屈	2	半数	8	12	11	18	※1
遠距離立ちC	立屈	2	半数	12	15	12	18	※1

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		13	16	13	18	特必
垂直ジャンプC	立	2	半数	12	15	12	18	
斜めジャンプC(前方)	立	2	半数	11	14	11	18	
斜めジャンプC(後方)	立	2	半数	11	14	11	18	
小ジャンプC	立	2	半数	11	14	11	18	
近距離立ちD	立屈	2	半数	11	14	11	18	
遠距離立ちD	立屈	2	半数	12	15	12	18	
しゃがみD	屈	1		14	17	14	18	特必
垂直ジャンプD	立	1		14	17	14	18	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	16	13	18	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	16	13	18	
小ジャンプD	立	1		13	16	13	18	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	19	20	22	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	18	16	22	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	16	13	22	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ワンツーパンチャー	立→立屈	2	半数	8	10	12	6	
ワンツーパンチャー(キャンセル版)	立屈	2	半数	5	8	8	6	※2
スライディングパンチャー	屈	1		8	12	10	12	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
ダイナマイトパンチャー（C投げ）	投	1		10	—	0	
クリンチパンチャー（D投げ）	投	※3	単発	3	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ダッシュパンチャー	立屈	1		14	16	8	8/12	
ダッシュパンチャー(ウィービング中)	立屈	1		10	10	10	6/6	必SC
マシンガンパンチャー（連打）	立屈	※4	単発	3	3	0	6/4	
→マシンガンパンチャー(フィニッシュ)	立屈	2	半数	3	3	0	—/4	
パンチャービジョン	—			0	0	0	0	
パンチャーアッパー	立屈	2	半数	13	16	14	6/6	※5
パンチャーストレート	立屈	2	半数	13	16	14	6/6	
パンチャーウィービング	—	—		0	0	0	0	
パリングパンチャー(ウィービング中・弱)	立屈	1		15	18	14	6/6	
パリングパンチャー(ウィービング中・強)	立屈	1		15	18	14	6/6	SC
パリングパンチャー（弱）	立屈	1		15	18	4	8/6	
パリングパンチャー（強）	立屈	1		15	18	4	8/6	SC

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
クレイジーパンチャー	立屈	13		0+1×9+8×3	—	0	0	
チャンピオンパンチャー	立	4		0+14×3	—	0	0	
MAXクレイジーパンチャー(乱舞)	立屈	12		1+4×11	—	0	0	
→MAXクレイジーパンチャー(つかみ)	—	5		4×5	—	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
ハードパンチャー	立屈	5	0	5	2	5	15

●備考

※1：2段目のみ「特必」
※2：1段目のみ「必」
※3：最大4。相手レバガチャでヒット数減少
※4：2〜4。ボタン連打でヒット数変化
※5：2段目のみ「必」「SC」

セス

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		6	9	6	6	特必
遠距離立ちA	立屈	1		6	9	6	6	
しゃがみA	立屈	1		5	8	5	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		8	11	8	6	必
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	10	7	6	必
斜めジャンプA(後方)	立	1		7	10	7	6	必
小ジャンプA	立	1		7	10	7	6	必
近距離立ちB	立屈	1		6	9	6	6	
遠距離立ちB	立屈	1		6	9	6	6	
しゃがみB	屈	1		5	8	5	6	
垂直ジャンプB	立	1		8	11	6	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	10	7	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	10	7	6	
小ジャンプB	立	1		7	10	7	6	
近距離立ちC	立屈	2	半数	11	14	11	12	※1
遠距離立ちC	立屈	1		17	19	26	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		14	17	14	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		15	18	15	12	必
斜めジャンプC(前方)	立	1		13	16	13	12	必
斜めジャンプC(後方)	立	1		13	16	13	12	必
小ジャンプC	立	1		13	16	13	12	必
近距離立ちD	屈	1		13	16	13	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		17	19	16	12	
しゃがみD	屈	1		14	17	16	12	
垂直ジャンプD	立	1		14	17	14	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	16	13	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	16	13	12	
小ジャンプD	立	1		13	16	13	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		18	20	20	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	19	13	16	必
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	16	13	16	必

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
前揚げ蹴り	立屈	1		10	13	4	12	
タックル	立屈	1		15	17	16	10	必
前揚げ蹴りからのタックル	立屈	1		8	11	4	4	
バックブロー	立屈	1		13	15	8	10	必
スライディングキック	屈	1		12	15	8	12	
スライディングキック(キャンセル版)	立屈	1		9	12	4	12	必
ソバット	立	1		12	15	11	12	
ソバット（キャンセル版）	立屈	1		9	12	8	12	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
肘当てからの波動打ち（C投げ）	投	※2	単発	3	20	0	
巴投げ（D投げ）	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
落月	立	1		14	17	11	6／6	
闇月	立	1		14	17	11	6／6	
昇陽（弱）	立屈	2	半数	8	10	4	8／4	SC
昇陽（強）	立屈	1		16	19	8	8／4	SC
胴崩し（弱）	—	2	半数	18	—	—	0／10	
胴崩し（強）	—	—		0	—	0	8／8	
脚取り	—	1		22			8／10	
弓月（弱）	立屈	1		11	13	4	6／14	
弓月（強）	立屈	1		9	11	4	6／14	
矢月	立屈	1		8	12	10	6／8	
弦月	屈	1		8	12	10	6／8	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
双掌昇陽（弱昇陽）	立屈	1		19	22	0	0	
→双掌昇陽（強昇陽）	立屈	5	半数	10	10	0	0	
入り身　灘月	屈	7	単発	5	18	0	0	
胴取り七悶殺（つかみ）	—	1		8	—	—	0	
→胴取り七悶殺（マウント）	—	8	単発	8	—	—	0	
→胴取り七悶殺（巴投げ）	—	1		4	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
ファイナルエージェント	立屈	3	2	3	5	3	11

●備考

※1：1段目のみ「特必」
※2：最大5。相手レバガチャでヒット数減少

ラモン

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		4	6	5	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	7	6	6	連特必
しゃがみA	立屈	1		4	6	5	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		6	8	7	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		5	7	6	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		5	7	6	6	
小ジャンプA	立	1		5	7	6	6	
近距離立ちB	屈	1		4	6	5	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	7	6	6	
しゃがみB	屈	1		4	6	5	6	連特必
垂直ジャンプB	立	1		6	8	7	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		5	7	6	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	7	6	6	
小ジャンプB	立	1		5	7	6	6	
近距離立ちC	立屈	1		10	14	14	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		16	19	21	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		12	17	14	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		16	18	16	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		13	15	13	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		13	15	13	12	
小ジャンプC	立	1		13	15	13	12	
近距離立ちD	立屈	1		14	16	14	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		16	20	26	12	
しゃがみD	屈	1		16	18	16	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		16	18	16	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		14	16	14	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		14	16	14	12	
小ジャンプD	立	1		14	16	14	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		18	21	26	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	17	14	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		14	16	14	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
低空ドロップキック	屈	1		11	12	0	14	
低空ドロップキック(キャンセル版)	立屈	1		11	12	0	14	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
アームホイップ（C投げ）	投	1		11	17	0	
フライングメイヤー（D投げ）	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
タイガーネックチャンスリー（弱）	投	1		11	—	—	4／14	
タイガーネックチャンスリー（強）	投	1		19	—	—	4／14	
ローリングソバット	立	1		6	6	21	8／12	
フライングボディーアタック	—	1		3	—	—	4／4	
引き起こし	—	2		1+4	—	—	0／4	※1
フェイントステップ（弱）	立屈	1		15	17	21	2／20	
フェイントステップ（強）	—	—		—	—	—	2／—	
サマーソルト	投	2	半数	19	—	—	4／14	
タイガーロード	立	1		18	22	10	—／10	
→追加攻撃	立屈					0	0	SC
→クロスチョップ	立屈	1		18	22	10	—／10	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
タイガースピン	投	1		42	—	—	※2	
エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン(発動)	立屈	1		0	—	—	0	
→エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン(乱舞)	—	11	単発	4	—	—	0	
→エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン(フィニッシュ)	—	1		7	—	—	0	
MAXタイガースピン	—	3	単発	18	—	—	※2	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
エル・ディアブロ・アマリロ	立屈	4	2	4	5	4	11

●備考

※1：2段目のみ「SC」
※2：空振り時はゲージが10たまる

レオナ

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	6	4	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		6	7	4	6	連特必
しゃがみA	立屈	1		5	6	3	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		8	9	5	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	8	5	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	7	4	6	
小ジャンプA	立	1		6	7	4	6	必
近距離立ちB	立屈	1		5	6	5	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	6	5	6	
しゃがみB	屈	1		4	5	3	6	連
垂直ジャンプB	立	1		7	9	7	6	必
斜めジャンプB(前方)	立	1		6	7	6	6	必
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	6	5	6	必
小ジャンプB	立	1		5	6	5	6	必
近距離立ちC	立屈	2	半数	11	11	15	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		15	18	14	12	特必

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		14	19	14	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		16	19	14	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		13	16	10	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		12	15	10	12	
小ジャンプC	立	1		12	15	10	12	
近距離立ちD	立屈	1	半数	7	10	11	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		14	18	16	12	
しゃがみD	屈	1		16	19	11	12	
垂直ジャンプD	立	1		16	19	17	12	必
斜めジャンプD(前方)	立	1		12	15	16	12	必
斜めジャンプD(後方)	立	1		11	14	15	12	必
小ジャンプD	立	1		11	14	15	12	必
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	19	12	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	19	12	16	必
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		11	14	15	16	必

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ストライクアーチ	立	1		6	15	10	14	
ストライクアーチ（キャンセル版）	立屈	1		6	15	10	14	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
レオナクラッシュ(C投げ)	投	1		9	16	0	
オーデルバックラー(D投げ)	投	1		10	16	0	
ハイデルンインフェルノ(空中投げ)	投	1		20	—	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ムーンスラッシャー（弱）	立屈	1		20	28	15	16／6	
ムーンスラッシャー（強）	立屈	1		20	32	18	16／6	
ボルテックランチャー（弱）	立屈	6	半数	9	9	9	6／4	
ボルテックランチャー（強）	立屈	12	半数	9	9	9	6／4	
Xキャリバー（弱）	立屈	1		16	20	0	14／6	
Xキャリバー（強）	立屈	1		18	23	0	14／6	
グランドセイバー（弱）	立屈	1		16	24	10	10／10	
グランドセイバー（強）	立屈	1		16	20	26	10／10	
グライディングバスター	立屈	1		13	13	0	10／14	SC
イヤリング爆弾・1	※1	1		14	24	16	10／6	
イヤリング爆弾・2：ハートアタック(設置)	立屈	1		0	0	0	10／6	
→イヤリング爆弾・2：ハートアタック(爆破)	G不	1		8	28	0	10／6	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
Vスラッシャー	立屈	1		34	34	0	0	
リボルスパーク	立屈	1		41	41	0	0	
グレイトフルデッド	立屈	1		4×12	4×12	0	0	
MAXVスラッシャー	立屈	1		53	53	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
キラータッチ	立屈	2	3	2	10	2	22

●備考

※1：「立屈」（足元に当てると「屈」）

ラルフ

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		9	10	5	8	
遠距離立ちA	立屈	1		10	11	7	8	
しゃがみA	立屈	1		7	8	5	8	連必
垂直ジャンプA	立	1		11	12	8	8	
斜めジャンプA(前方)	立	1		10	11	7	8	
斜めジャンプA(後方)	立	1		9	10	6	8	
小ジャンプA	立	1		9	10	6	8	
近距離立ちB	立屈	1		7	10	4	8	
遠距離立ちB	立屈	1		8	10	5	8	
しゃがみB	屈	1		7	9	4	8	
垂直ジャンプB	立	1		10	12	6	8	
斜めジャンプB(前方)	立	1		9	11	6	8	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	9	5	8	
小ジャンプB	立	1		7	9	5	8	
近距離立ちC	立屈	1		17	23	20	14	必
遠距離立ちC	立屈	1		19	25	25	14	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		15	21	24	14	必
垂直ジャンプC	立	1		18	21	21	14	必
斜めジャンプC(前方)	立	1		15	18	21	14	
斜めジャンプC(後方)	立	1		14	16	16	14	
小ジャンプC	立	1		14	16	16	14	
近距離立ちD	立屈	1		16	19	18	14	
遠距離立ちD	立屈	1		17	22	18	14	
しゃがみD	屈	1		16	19	16	14	必
垂直ジャンプD	立	1		18	24	18	14	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	16	14	14	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	16	14	14	
小ジャンプD	立	1		13	16	14	14	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		19	21	27	18	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	20	11	18	必
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	16	14	18	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
ダイナマイトヘッドバット(C投げ)	投	1		10	15	0	
ノーザンライトボム(D投げ)	投	1		10	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ガトリングアタック（弱）	立屈	3	単発	6	8	16	12／6	※1
ガトリングアタック(強・1～2段目)	立屈	2	単発	6	8	8	12／6	SC
→ガトリングアタック(強・3～4段目)	立屈	2	半数	6	6	8	—／6	
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投	1		11×2	—	—	10／0	
急降下爆弾パンチ(地上・弱・上昇)	立屈	1		12	20	21	10／6	
急降下爆弾パンチ(地上・強・上昇)	立屈	1		9	12	14	10／6	
急降下爆弾パンチ（地上・下降）	立→立屈	1		14	20	28	0／6	
急降下爆弾パンチ（空中・弱）	立→立屈	1		14	18	27	10／6	
急降下爆弾パンチ（空中・強）	立→立屈	1		19	22	29	10／6	
バルカンパンチ（弱）	立屈	1		16	16	16	6／6	
バルカンパンチ（強）	立屈	1		19	19	16	6／6	
ラルフタックル	立屈	5	半数	14	16	16	12／6	
ラルフキック	立屈	1		24	29	32	16／16	
ギャラクティカファントム	G不	1		32	50	—	8／8	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
バリバリバルカンパンチ（連打）	立屈	14	単発	3	11	0	0	
→バリバリバルカンパンチ(フィニッシュ)	立屈	1		7	7	0	0	
馬乗りバルカンパンチ	立屈	14	単発	3×13+4	3×13+4	0	0	
MAXバリバリバルカンパンチ(連打)	立屈	24	単発	2	10	0	0	
→MAXバリバリバルカンパンチ(フィニッシュ)	立屈	4	単発	8	8	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
ギャラクティカファントム	立屈	2	2	2	20	2	45

●備考

※1：1～2段目のみ「SC」

クラーク

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		6	9	6	10	
遠距離立ちA	立屈	1		6	9	6	10	
しゃがみA	立屈	1		5	8	7	10	特必
垂直ジャンプA	立	1		8	11	7	10	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	10	8	10	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	10	7	10	
小ジャンプA	立	1		6	10	7	10	
近距離立ちB	立屈	1		6	8	5	10	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	8	5	10	連
しゃがみB	屈	1		5	7	6	10	
垂直ジャンプB	立	1		8	10	6	10	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	9	7	10	
斜めジャンプB(後方)	立	1		6	9	6	10	
小ジャンプB	立	1		6	9	6	10	
近距離立ちC	立屈	2	半数	11	11	13	18	※1
遠距離立ちC	立屈	1		16	21	13	18	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		14	17	11	18	
垂直ジャンプC	立	1		15	23	15	18	
斜めジャンプC(前方)	立	1		13	18	15	18	
斜めジャンプC(後方)	立	1		13	18	15	18	
小ジャンプC	立	1		13	18	15	18	
近距離立ちD	立屈	1		13	16	10	18	
遠距離立ちD	立屈	1		16	19	10	18	
しゃがみD	屈	1		14	16	10	18	
垂直ジャンプD	立	1		14	21	12	18	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	15	12	18	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	15	12	18	
小ジャンプD	立	1		13	15	12	18	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	21	12	22	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	20	11	22	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	15	12	22	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ストンピング	立屈	1		14	21	26	12	※2

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
投げっぱなしジャーマン（C投げ）	投	1		10	17	0	
フィッシャーマンバスター（D投げ）	投	1		10	16	0	
デスレイクドライブ（空中投げ）	投	1		21	—	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ガトリングアタック（弱）	立屈	2	半数	12	14	13	12／8	
ガトリングアタック（強）	立屈	3	半数	13	16	16	12／8	
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投	1		13+13	—	—	8／10	
ナパームストレッチ（弱）	—	1		17	17	—	12／16	
ナパームストレッチ（強）	—	1		19	19	—	12／16	
マウントタックル	立屈	1		0	—	0	10／0	
クラークリフト	—	1		22	—	—	20／0	
ローリングクレイドル	—	1		4×5	—	—	20／0	
スリーパーリフト（D.D.T.）	—	1		22	—	—	20／0	
フランケンシュタイナー	投	1		22	22	—	10／0	
フラッシングエルボー	—	1		6		—		

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投	1		12×4	—	—	0	
ランニングスリー	投	1		16×3	—	—	0	
MAXウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投	1		16×2+19×2	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
ガトリングアタック	立屈	3	2	3	7	3	16

●備考

※1：1段目のみ「特必」
※2：超必殺技でのみキャンセル可能

ハイデルン

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	7	4	6	連
遠距離立ちA	立屈	1		5	8	4	6	連
しゃがみA	立屈	1		5	7	3	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		8	10	5	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	9	5	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	8	4	6	
小ジャンプA	立	1		6	8	4	6	
近距離立ちB	立屈	1		5	7	5	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	7	5	6	
しゃがみB	屈	1		4	6	3	6	連
垂直ジャンプB	立	1		7	10	7	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		6	8	6	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	7	5	6	
小ジャンプB	立	1		5	7	5	6	
近距離立ちC	立屈	2	半数	10	10	15	12	※1
遠距離立ちC	立屈	1		15	21	14	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		14	19	14	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		17	22	14	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		13	18	10	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		12	17	10	12	
小ジャンプC	立	1		12	17	10	12	
近距離立ちD	立屈	1		13	16	20	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		17	22	16	12	
しゃがみD	屈	1		16	20	11	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		16	21	22	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		12	17	16	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		11	16	15	12	
小ジャンプD	立	1		11	16	15	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	27	12	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	21	12	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		11	16	15	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
シュターナルナゲール	立	2	単発	8	11	5	8	
シュターナルナゲール（キャンセル版）	立屈	2	単発	4	4	0	8	※2

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
リードベルチャー（C投げ）	投	1		4×3	4	0	
バックスタビング（D投げ）	投	1		10	9	0	
クリティカルドライブ（空中投げ）	投	1		10	—	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
クロスカッター（弱）	立屈	1		12	20	16	6／10	
クロスカッター（強）	立屈	1		14	22	17	6／10	
ムーンスラッシャー（弱）	立屈	1		13	18	15	16／6	SC
ムーンスラッシャー（強）	立屈	1		15	20	18	16／6	SC
ネックローリング	立屈	1		3×8			8／16	
ストームブリンガー	投	1		1×20			10／0	
キリングブリンガー	—	1		2×20			0／24	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ファイナルブリンガー	立屈	1		2×20	—	0	0	
ハイデルンエンド	立屈	1		14×3	14×3	0	0	
MAXファイナルブリンガー	立屈	1		3×20	—	0	0	
MAXハイデルンエンド	立屈	1		19×3	23+19×2	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
クリアリングムーンスラッシャー	立屈	1	5	1	26	1	50

●備考

※1：2段目のみ「特必」
※2：1段目のみ「必」

テリー・ボガード

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	6	8	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		7	8	8	6	連特必
しゃがみA	立屈	1		6	7	7	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		9	10	9	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		8	9	9	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		7	8	8	6	
小ジャンプA	立	1		7	8	8	6	
近距離立ちB	立屈	1		5	6	5	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	6	5	6	
しゃがみB	屈	1		7	8	3	6	連特必
垂直ジャンプB	立	1		6	7	6	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		6	7	4	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	6	4	6	
小ジャンプB	立	1		5	6	4	6	
近距離立ちC	立屈	2	半数	9	9	13	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		16	20	18	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		13	15	23	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		17	20	18	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		12	13	16	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	13	14	12	
小ジャンプC	立	1		11	13	14	12	
近距離立ちD	立屈	1		12	15	15	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		15	17	13	12	
しゃがみD	屈	1		16	18	10	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		16	18	15	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		14	16	14	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		12	14	14	12	
小ジャンプD	立	1		12	14	14	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	18	14	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	18	14	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		12	14	14	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ライジングアッパー	立屈	1		13	16	14	14	必
ハンマーパンチ	立	1		10	14	0	14	
ハンマーパンチ（キャンセル版）	立屈	1		8	8	0	14	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
グラスピングアッパー（C投げ）	投	1		9	16	0	
バスタースルー（D投げ）	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
パワーウェイブ	立屈	1		12	14	19	10／14	
ラウンドウェイブ	立屈	1		17	20	20	10／14	必SC
バーンナックル（弱）	立屈	1		18	22	18	14／14	
バーンナックル（強）	立屈	1		21	29	21	14／14	
パワーダンク（弱）	立屈	2	単発	10	14	4	8／8	
パワーダンク（強）	立屈	2	単発	11	16	4	8／8	
ライジングタックル（弱）	立屈	5	単発	5	8	0	8／2	※1
ライジングタックル（強）	立屈	7	半数	11	11	0	8／2	※1
クラックシュート（弱）	立屈	2	半数	10	10	0	12／4	
クラックシュート（強）	立屈	2	半数	12	12	0	12／4	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
パワーゲイザー	立屈	1		34	48	38	0	
ハイアングルゲイザー（突進）	立屈	2	半数	12	16	16	0	
→ハイアングルゲイザー(アッパー)	立屈	2	半数	11	11	3	0	
→ハイアングルゲイザー(ゲイザー)	立屈	1		11	11	3	0	
MAXパワーゲイザー	立屈	3	単発	20	30	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
ダンクゲイザー	立屈	5	1	5	2	5	5
パワーゲイザー※2	立屈	1	2	1	15	1	29

●備考

※1：1段目のみ「SC」
※2：初段がヒットしなかった場合

アンディ・ボガード

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		7	7	7	8	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		7	7	6	8	
しゃがみA	立屈	1		8	8	5	8	連特必
垂直ジャンプA	立	1		10	10	7	8	必
斜めジャンプA(前方)	立	1		8	8	7	8	必
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	6	6	8	必
小ジャンプA	立	1		6	6	6	8	必
近距離立ちB	立屈	1		8	8	8	8	特必
遠距離立ちB	立屈	1		8	8	7	8	
しゃがみB	屈	1		8	8	6	8	連特必
垂直ジャンプB	立	1		10	10	8	8	
斜めジャンプB(前方)	立	1		9	9	7	8	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	7	6	8	
小ジャンプB	立	1		7	7	6	8	
近距離立ちC	立屈	2	半数	11	11	11	14	特必
遠距離立ちC	立屈	1		16	16	14	14	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		15	15	28	14	特必
垂直ジャンプC	立	1		17	17	18	14	必
斜めジャンプC(前方)	立	1		13	13	14	14	必
斜めジャンプC(後方)	立	1		13	13	12	14	必
小ジャンプC	立	1		13	13	12	14	必
近距離立ちD	立屈	1		17	17	16	14	
遠距離立ちD	立屈	1		17	17	16	14	
しゃがみD	屈	1		15	15	16	14	
垂直ジャンプD	立	1		16	16	14	14	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	13	14	14	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	13	14	14	
小ジャンプD	立	1		13	13	14	14	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	17	16	18	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	17	16	18	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	13	14	18	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
上顎	立	1		13	13	11	14	
上顎（キャンセル版）	立屈	1		8	8	0	14	必
上げ面	立屈	2	単発	7	7	0	14	※1

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
剛臨・改（C投げ）	投	1		6+3	16	0	
抱え込み投げ（D投げ）	投	1		10	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
斬影拳（弱）	立屈	1		15	15	11	14／8	SC
斬影拳（強）	立屈	1		16	16	22	14／8	
疾風横拳（弱）	立屈	1		8	8	0	0／8	SC
疾風横拳（強）	立屈	1		9	9	0	0／8	SC
飛翔拳	立屈	1		12	12	18	10／8	
激・飛翔拳	立屈	5	半数	10	10	6	6／4	
昇龍弾（弱）	立屈	4	単発	5	5	2	10／4	※2
昇龍弾（強）	立屈	5	単発	5	5	2	10／4	※2
空破弾（弱）	立屈	4	半数	11	11	6	8／4	
空破弾（強）	立屈	4	半数	12	12	4	8／4	
激壁背水掌	G不	4		3×3+5	3×3+5	0	0／8	
幻影不知火	立屈	1		8	8	24	14／0	
幻影不知火・上顎	立	1		17	17	8	0／10	
幻影不知火・下顎	屈	1		13	13	12	0／10	SC

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
超裂破弾	立屈	7		7×7	7×7	0	0	
斬影流星拳（乱舞1）	立屈	2	半数	13	13	0	0	
→斬影流星拳（乱舞2）	—	2	半数	6	6	0	0	
→斬影流星拳（フィニッシュ）	—	1		12	12	0	0	
MAX超裂破弾	立屈	16	単発	4	5	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
疾風斬影拳	立屈	1	5	1	20	1	45

●備考

※1：1段目のみ「必」
※2：1段目のみ「SC」

ジョー・ヒガシ

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		4	6	4	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	7	7	6	連
しゃがみA	立屈	1		4	6	4	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		7	9	8	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		6	8	8	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	7	7	6	
小ジャンプA	立	1		6	7	7	6	
近距離立ちB	立屈	1		7	8	8	6	特必
遠距離立ちB	立屈	1		7	8	8	6	特必
しゃがみB	屈	1		6	7	7	6	連
垂直ジャンプB	立	1		8	9	9	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		9	10	9	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		6	7	8	6	
小ジャンプB	立	1		6	7	8	6	
近距離立ちC	立屈	1		10	15	18	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		11	21	24	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		10	15	16	12	
垂直ジャンプC	立	1		14	18	17	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		11	15	17	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	15	16	12	
小ジャンプC	立	1		11	15	16	12	
近距離立ちD	立屈	1		11	16	20	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		13	16	29	12	
しゃがみD	屈	1		15	17	18	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		15	18	18	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	17	18	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	17	17	12	
小ジャンプD	立	1		13	17	17	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	20	24	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	20	21	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	17	17	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ローキック	立屈	1		10	16	24	14	必
スライディング	屈	1		10	16	24	10	
スライディング（キャンセル版）	立屈	1		9	9	0	10	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
ひざ地獄（C投げ）	投	※1		3	17	0	
レッグスルー（D投げ）	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ハリケーンアッパー（弱）	立屈	1		12	18	14	6/8	
ハリケーンアッパー（強・1段目）	立屈	1		6	10	15	6/8	
→ハリケーンアッパー（強・2段目）	立屈	1		10	15	9	0/8	
スラッシュキック（弱）	立屈	1		18	25	12	12/12	
スラッシュキック（強）	立屈	1		20	30	14	12/12	
タイガーキック（弱）	立屈	2	単発	10	10	8	14/6	※2
タイガーキック（強）	立屈	2	半数	14	14	14	14/6	※2
黄金のカカト（弱）	立屈	2	単発	8	8	8	8/10	
黄金のカカト（強）	立屈	2	半数	13	13	16	8/10	
爆裂拳	立屈		単発	3	5	1	16/0	
爆裂フィニッシュ（弱）	立	1		16	22	16	8/8	SC
爆裂フィニッシュ（強）	立屈	1		15	22	21	8/8	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
スクリューアッパー	立屈	6	半数	20	20	0		
史上最強のローキック	屈	1		48	64	16		
黄金のタイガーキック（発生）	立屈	1		20	26	5		※2
→黄金のタイガーキック（突進）	立屈	8	単発	5	5	1		
爆裂ハリケーンタイガーカカト(爆裂拳)	立屈	6	単発	4	8	2		
→爆裂ハリケーンタイガーカカト(追加地上)	立屈	3	半数	4	4	2		
→爆裂ハリケーンタイガーカカト(追加空中)	立屈	2	半数	12	12	12		
MAXスクリューアッパー	立屈	14	半数	28	28	0		

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
地上最強のローキック	立屈	1	5	1	20	1	45

●備考

※1：最大5。相手レバガチャでヒット数減少
※2：1段目のみ「SC」

ブルー・マリー

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		4	5	5	8	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		4	5	7	8	連特必
しゃがみA	立屈	1		4	5	3	8	連特必
垂直ジャンプA	立	1		6	7	9	8	
斜めジャンプA(前方)	立	1		5	6	6	8	
斜めジャンプA(後方)	立	1		4	5	5	8	
小ジャンプA	立	1		4	5	5	8	
近距離立ちB	屈	1		4	5	9	8	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		4	7	7	8	特必
しゃがみB	屈	1		4	5	4	8	連特必
垂直ジャンプB	立	1		7	8	10	8	
斜めジャンプB(前方)	立	1		6	7	6	8	
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	6	4	8	
小ジャンプB	立	1		5	6	4	8	
近距離立ちC	立屈	2	半数	8	8	4	14	※1
遠距離立ちC	立屈	2	半数	11	11	8	14	特必

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		12	19	16	14	特必
垂直ジャンプC	立	1		15	17	18	14	
斜めジャンプC(前方)	立	1		11	21	16	14	
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	17	16	14	
小ジャンプC	立	1		11	17	16	14	
近距離立ちD	立屈	2	半数	9	9	10	14	※2
遠距離立ちD	立屈	1		16	21	24	14	
しゃがみD	屈	1		15	18	13	14	
垂直ジャンプD	立	1		13	22	21	14	
斜めジャンプD(前方)	立	1		11	19	14	14	
斜めジャンプD(後方)	立	1		11	16	15	14	
小ジャンプD	立	1		11	16	15	14	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	21	12	18	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		18	20	12	18	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		11	16	15	18	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ハンマーアーチ	立	1		12	19	20	14	
ハンマーアーチ（キャンセル版）	立屈	1		5	5	0	14	必
ダブルローリング	立屈→立	2	半数	8	8	14	8	※3
クライミングアロー	立屈	1		15	24	32	14	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
ビクトル投げ（C投げ）	投	1		9	16		
ヘッドスロー（D投げ）	投	1		5×2	15		

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
スピンフォール	立	1		11	16	22	16/0	
M・スパイダー	—	1		12	—	—	10/0	
ストレートスライサー（弱）	屈	1		11	18	12	16/0	SC
ストレートスライサー（強）	立屈→屈	1		11	14	24	16/0	
クラブクラッチ	—	1		12	—	—	10/0	
バーチカルアロー（弱）	立屈	2	半数	10	10	12	20/0	※4
バーチカルアロー（強）	立屈	2	半数	11	11	18	20/0	
M・スナッチャー	—	1		8	—	—	10/0	※5
M・リバースフェイスロック	—	1		14×2	—	—	0/24	
M・ヘッドバスター	—	1		13	—	—	0/24	
リアルカウンター	—	—		—	—	—	10/—	
バックドロップ・リアル	投	1		20	—	—	※6	
ヘッドクラッシュ	投	1		20	—	—	20/0	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
M・ダイナマイトスウィング	立屈	1		8×5	18+8×4	0	0	
M・スプラッシュローズ（発動）	立屈	1		0	—	0	0	
→M・スプラッシュローズ（乱舞）	—	8	半数	21	—	—	0	
MAX M・ダイナマイトスウィング	立屈	1		8+6×11	8+6×11	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
ラピッドスパイダー	屈→立屈	2	5	2	15	2	24

●備考

※1：「特必」。2段目は遅めキャンセルのみ可能
※2：2段目のみ「特必」
※3：2段目のみ「必」
※4：1段目のみ「SC」
※5：M・ダイナマイトスウィングでのみSC可能
※6：20／0。つかみ不成立時はゲージ増加量が10に

リョウ・サカザキ

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		8	10	9	8	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		9	11	9	8	連特必
しゃがみA	立屈	1		7	8	7	8	連特必
垂直ジャンプA	立	1		7	8	7	8	
斜めジャンプA(前方)	立	1		6	7	8	8	
斜めジャンプA(後方)	立	1		5	6	7	8	
小ジャンプA	立	1		5	6	7	8	
近距離立ちB	立屈	1		7	9	6	8	特必
遠距離立ちB	立屈	1		7	9	7	8	
しゃがみB	屈	1		6	7	5	8	連
垂直ジャンプB	立	1		6	7	5	8	
斜めジャンプB(前方)	立	1		5	6	4	8	
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	6	4	8	
小ジャンプB	立	1		5	6	4	8	
近距離立ちC	立屈	1		14	20	13	14	特必
遠距離立ちC	立屈	1		17	24	15	14	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		15	18	23	14	特必
垂直ジャンプC	立	1		11	16	16	14	
斜めジャンプC(前方)	立	1		11	15	15	14	
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	15	15	14	
小ジャンプC	立	1		11	15	15	14	
近距離立ちD	立屈	1		14	18	25	14	特必
遠距離立ちD	立屈	1		14	18	22	14	
しゃがみD	屈	1		15	18	23	14	特必
垂直ジャンプD	立	1		11	15	17	14	
斜めジャンプD(前方)	立	1		11	14	16	14	
斜めジャンプD(後方)	立	1		11	14	15	14	
小ジャンプD	立	1		11	14	15	14	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		18	22	15	18	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	21	14	18	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		11	14	15	18	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
氷柱割り	立	1		12	15	18	14	
氷柱割り（キャンセル版）	立屈	1		8	8	0	14	
上段受け（成立時）	—	—		—	—	—	2	
下段受け（成立時）	—	—		—	—	—	2	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
谷落とし（C投げ）	投	1		10	17	0	
巴投げ（D投げ）	投	1		10	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
虎煌拳	立屈	1		14	18	18	6/16	
虎砲（弱）	立屈	1		13	13	11	12/6	SC
虎砲（強）	立屈	2	単発	10	16	14	12/6	※1
飛燕疾風脚　（弱）	立屈	2	半数	11	15	13	14/8	
飛燕疾風脚　（強）	立屈	3	単発	8	11	12	14/8	
暫烈拳（発動）	立屈	1		0	—	0	14/2	
→暫烈拳（連打）	—	11	半数	3	—	0	14/2	
→暫烈拳（フィニッシュ）	—	1		7	—	0	14/2	
虎砲疾風拳（弱）	立屈	2	半数	15	19	21	14/8	SC
虎砲疾風拳（強）	立屈	2	半数	17	22	24	14/8	SC
猛虎　雷神剌（弱）	立	1		17	24	19	14/8	
猛虎　雷神剌（強）	立	1		20	28	22	14/8	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
覇王翔吼拳	立屈	1		32	48	0	0	
天地覇煌拳	立屈	1		21	64	0	0	
龍虎乱舞（発生）	立屈	1		0	—	0	0	
→龍虎乱舞（乱舞）	—	12		3	—	0	0	
→龍虎乱舞（フィニッシュ）	—	2		8	—	0	0	
MAX版龍虎乱舞（発生）	立屈	1		0	—	0	0	
→MAX版龍虎乱舞（乱舞）	—	18	単発	3	—	0	0	
→MAX版龍虎乱舞（虎砲）	—	4	半数	3	—	0	0	
→MAX版龍虎乱舞(フィニッシュ)	—	5	単発	3	—	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
天地覇煌拳	立屈	1	18	1	28	1	51

●備考

※1：1段目のみ「SC」

ロバート・ガルシア

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		7	8	7	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		7	8	7	6	連
しゃがみA	立屈	1		6	8	6	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		6	8	6	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		5	7	5	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		5	7	5	6	
小ジャンプA	立	1		5	7	5	6	
近距離立ちB	屈	1		8	9	10	6	特必
遠距離立ちB	立屈	1		9	10	10	6	
しゃがみB	屈	1		7	9	7	6	連特必
垂直ジャンプB	立	1		7	9	9	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		6	8	9	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	7	8	6	
小ジャンプB	立	1		5	7	8	6	
近距離立ちC	立屈	1		12	16	18	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		14	17	21	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		13	19	18	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		11	16	18	12	特
斜めジャンプC(前方)	立	1		11	15	17	12	特
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	15	16	12	特
小ジャンプC	立	1		11	15	16	12	特
近距離立ちD	立屈	2	半数	11	11	12	12	※1
遠距離立ちD	立屈	1		17	20	20	12	
しゃがみD	屈	1		15	19	21	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		12	18	17	12	特
斜めジャンプD(前方)	立	1		11	17	16	12	特
斜めジャンプD(後方)	立	1		11	17	16	12	特
小ジャンプD	立	1		11	17	16	12	特
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	21	24	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		18	22	16	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		11	17	16	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
飛燕龍神脚（弱）	立屈	1		10	15	10	14	
飛燕龍神脚（強）	立屈	1		11	13	7	14	
勾龍降脚蹴り	立	1		9	9	21	14	
勾龍降脚蹴り（キャンセル版）	立屈	1		7	7	8	14	
裏拳	立屈	1		10	12	8	14	
龍翻蹴	立屈	1		10	14	0	14	必
二段足刀蹴り	屈	2	半数	11	13	7	8	
二段足刀蹴り（キャンセル版）	立屈	2	半数	11	13	7	8	※2

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
龍跳脚（C投げ）	投	1		10	15		
首切り投げ（D投げ）	投	1		10	9		

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
龍撃拳（弱）	立屈	1		12	16	19	6/16	
龍撃拳（強）	立屈	1		14	18	22	6/16	
飛燕旋風脚（弱）	立屈	3	単発	6	12	16	6/12	
飛燕旋風脚（強）	立屈	3	単発	6	12	3	6/12	
極限流連舞脚	立屈	4	半数	7	9	0	14/4	※3
龍牙（弱）	立屈	1		14	16	0	6/6	SC
龍牙（強）	立屈	2	単発	8	15	0	6/6	※4
幻影脚（発動）	立屈	1		0	—	0	14/2	
→幻影脚（連打）	—	11		1	—	0	—/2	
→幻影脚（フィニッシュ）	—	1		11	—	0	—/2	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
覇王翔吼拳	立屈	1		31	48	0	0	
龍虎乱舞（発動）	立屈	1		0	—	0	0	
→龍虎乱舞（乱舞）	—	12	単発	3	—	—	0	
→龍虎乱舞（フィニッシュ）	—	2	単発	7	—	—	0	
背牙龍	立屈	6		0+9×5	—	0	0	
MAX龍虎乱舞（発動）	—	1		0	—	0	0	
→MAX龍虎乱舞（乱舞）	—	18	単発	3	—	—	0	
→MAX版龍虎乱舞（龍牙）	—	3	半数	3	—	—	0	
→MAX版龍虎乱舞(フィニッシュ)	—	5	単発	4	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
龍連猛襲	立屈	7	1	7	3	7	8

●備考

※1：1段目のみ「特必」
※2：1段目のみ「必」
※3：4段目のみ「SC」
※4：1段目のみ「SC」

ユリ・サカザキ

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		7	7	8	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		7	7	8	6	連特必
しゃがみA	立屈	1		5	5	5	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		7	13	7	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		6	6	7	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		5	5	6	6	
小ジャンプA	立	1		5	5	6	6	
近距離立ちB	屈	1		6	13	5	6	特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	6	5	6	
しゃがみB	立屈	1		4	5	4	6	連
垂直ジャンプB	立	1		6	6	4	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		5	5	4	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	5	4	6	
小ジャンプB	立	1		5	5	4	6	
近距離立ちC	立屈	1		13	13	13	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		14	24	14	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		13	24	17	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		12	12	24	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		12	12	14	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		12	12	14	12	
小ジャンプC	立	1		12	12	14	12	
近距離立ちD	立屈	1		12	12	14	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		12	24	15	12	
しゃがみD	屈	1		14	14	16	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		11	11	22	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		11	11	15	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		11	24	14	12	
小ジャンプD	立	1		11	24	14	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	24	15	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	17	14	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		11	24	14	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
燕翼	立	1		12	24	17	14	
燕翼（キャンセル版）	立屈	1		12	24	17	14	
旋回脚	立屈	3	半数	9	10	11	8	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
鬼はりて（C投げ）	投	1		9	16	0	
さいれんと投げ（D投げ）	投	1		9	16	0	
燕落とし（空中投げ）	投	1		19	—	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
虎煌拳（弱）	立屈	1		13	13	17	6／10	
虎煌拳（強）	立屈	1		15	15	20	6／10	
覇王翔吼拳	立屈	1		23	26	20	6／10	
雷煌拳	※1	1		15	15	15	12／12	
飛燕疾風拳（ため中）	立屈	4	半数	8	8	10	10／12	
飛燕疾風拳（ため1段階目）	立屈	1		16	24	16	—／14	
飛燕疾風拳（ため2段階目）	立屈	1		24	29	19	—／14	
飛燕疾風拳（ため3段階目）	立屈	1		32	38	22	—／14	
飛燕旋風脚（弱）	立屈	2	単発	9	17	12	8／6	
飛燕旋風脚（強）	立屈	3	単発	8	14	12	11／6	
百烈びんた	投	11		2×11	—	—	20／0	
空牙（弱）	立屈	1		15	19	10	12／6	SC
空牙（強）	立屈	2	半数	11	13	13	12／6	※2
裏空牙	立屈	2	半数	11	11	6	6／4	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
飛燕鳳凰脚（発動）	立屈	1		0	—	0	0	
→飛燕鳳凰脚（乱舞）	—	10		3	—	—	0	
→飛燕鳳凰脚（フィニッシュ）	—	1		14	—	—	0	
芯！ちょうアッパー	立屈	3		8+31+10	—	0	0	
MAX版飛燕鳳凰脚（発動）	立屈	1		0	—	0	0	
→MAX版飛燕鳳凰脚（乱舞）	—	14		3	—	—	0	
→MAX版飛燕鳳凰脚(フィニッシュ)	—	2	半数	14	—	—	0	
ユリちょう燕舞（ノーマル）	投	1		42	—	—	0	
ユリちょう燕舞（背中Ver.）	投	1		75	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
飛猩烈孔	立屈	1〜6	0	1〜6	2	1〜6	9

●備考

※1：「立屈」（足元に当てると「屈」）
※2：1段目のみ「SC」

タクマ・サカザキ

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		3	4	8	4	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		3	4	9	4	連
しゃがみA	立屈	1		5	6	5	4	連特必
垂直ジャンプA	立	1		8	9	7	4	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	8	7	4	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	7	6	4	
小ジャンプA	立	1		6	7	6	4	
近距離立ちB	立屈	1		8	9	5	4	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	9	5	4	連
しゃがみB	屈	1		5	7	4	4	連特必
垂直ジャンプB	立	1		2	8	4	4	
斜めジャンプB(前方)	立	1		6	3	3	4	
斜めジャンプB(後方)	立	1		6	7	3	4	
小ジャンプB	立	1		6	7	3	4	
近距離立ちC	立屈	1		15	20	26	14	特必
遠距離立ちC	立屈	1		17	20	14	14	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		12	20	16	14	特必
垂直ジャンプC	立	1		12	16	15	14	
斜めジャンプC(前方)	立	1		14	16	14	14	
斜めジャンプC(後方)	立	1		12	16	14	14	
小ジャンプC	立	1		12	16	14	14	
近距離立ちD	立屈	1		15	24	17	14	
遠距離立ちD	立屈	1		15	18	17	14	
しゃがみD	屈	1		16	19	22	14	特必
垂直ジャンプD	立	1		11	18	16	14	
斜めジャンプD(前方)	立	1		11	15	15	14	
斜めジャンプD(後方)	立	1		11	15	14	14	
小ジャンプD	立	1		11	15	14	14	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		18	22	19	18	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		17	21	13	18	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		11	15	14	18	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
鬼車	立屈	1		9	14	18	14	
鬼車（キャンセル版）	立屈	1		11	11	4	14	必
飛車落とし	立屈	1		13	17	18	14	
瓦割り	立	1		13	17	13	14	
瓦割り（キャンセル版）	立屈	1		11	11	8	14	必
桂馬打ち	屈	1		4	11	13	12	
桂馬打ち（キャンセル版）	屈	1		11	11	8	12	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
大外刈り（C投げ）	投	3	単発	4	16	0	
一本背負い（D投げ）	投	1		10	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
虎煌拳（弱）	立屈	1		13	18	17	6／16	
虎煌拳（強）	立屈	1		15	21	20	6／16	
飛燕疾風脚（弱）	立屈	1		14	24	12	14／8	
飛燕疾風脚（強）	立屈	2	単発	7	10	4	14／8	
翔乱脚	投	1		4×7	—	—	16／0	
猛虎　無頼岩	立屈	1		13	16	5	10／8	SC
暫烈拳（発動）	立屈	1		0	—	0	3／2	
→暫烈拳（連打）	—	11	半数	4	—	—	—／2	
→暫烈拳（フィニッシュ）	—	1		6	—	—	—／2	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
龍虎乱舞（発動）	立屈	1		0	—	0	0	
→龍虎乱舞（乱舞）	—	8	半数	12	—	—	0	
→龍虎乱舞（フィニッシュ）	—	1		17	—	—	0	
真・鬼神撃	G不	3	単発	14	14	—	0	
覇王至高拳（1段階目）	立屈	1		30	42	0	0	
覇王至高拳（2段階目）	立屈	1		36	48	0	0	
覇王至高拳（3段階目）	立屈	1		46	54	0	0	
MAX龍虎乱舞（発動）	立屈	1		0	—	0	0	
→MAX龍虎乱舞（乱舞）	—	10	半数	12	—	—	0	
→MAX龍虎乱舞（フィニッシュ）	—	3	半数	21	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
超必殺・天狗至高拳	立屈	1	8	1	20	1	46

キング

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		4	5	3	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		4	5	4	6	連
しゃがみA	立屈	1		3	4	4	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		5	6	6	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		4	5	5	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		4	5	4	6	
小ジャンプA	立	1		4	5	4	6	
近距離立ちB	屈	1		7	8	4	6	
遠距離立ちB	立屈	1		7	8	3	6	
しゃがみB	屈	1		6	7	3	6	連
垂直ジャンプB	立	1		8	10	5	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	8	5	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	8	3	6	
小ジャンプB	立	1		7	8	3	6	
近距離立ちC	立屈	1		11	14	15	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		12	17	15	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		12	15	24	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		14	18	17	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		12	16	17	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	15	16	12	
小ジャンプC	立	1		11	15	16	12	
近距離立ちD	立屈	2	半数	10	10	11	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		16	21	17	12	
しゃがみD	屈	1		15	18	15	12	
垂直ジャンプD	立	1		16	24	22	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	21	16	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		12	19	15	12	
小ジャンプD	立	1		12	19	15	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	19	14	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	18	12	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		12	19	15	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
スライディングキック	屈	1		14	18	16	14	
スライディングキック(キャンセル版)	屈	1		10	10	0	14	
トラップキック	立	1		11	13	13	10	
トラップキック（キャンセル版）	立屈	1		10	10	0	10	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
ホールドラッシュ（C投げ）	投	2	単発	5	15		
フックバスター（D投げ）	投	1		9	17		

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ベノムストライク	立屈	1		13	16	16	6／10	
ダブルストライク	立屈	2		10×2	13+10	16+12	6／8	
トラップショット（発動）	立屈	1		0	—	—	8／4	
→トラップショット（連打）	—	6		1	—	—	—／4	
→トラップショット(フィニッシュ)	—	1		10	—	—	—／4	
ミラージュキック（弱）	立屈	4		8+5×3	12+5×3	16+3×3	12／4	※1
ミラージュキック（強）	立屈	4		10+5×3	14+5×3	20+3×3	12／4	※1
トルネードキック'95（弱）	立屈	1		11	16	0	12／8	
トルネードキック'95（強）	立屈	2	単発	8	13	0	12／4	
ミラージュダンス	G不	5	単発	5	5	0	0／6	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
イリュージョンダンス（発動）	立屈	1		0	—	0	0	
→イリュージョンダンス（乱舞）	—	9	単発	4	—	—	0	
→イリュージョンダンス(フィニッシュ)	—	4	単発	5	—	—	0	
サプライズローズ（発動）	立屈→立	2		0	—	0	0	
→サプライズローズ（乱舞）	—	11		1	—	—	0	
→サプライズローズ(フィニッシュ)	—	2	半数	16	—	—	0	
MAXイリュージョンダンス(発動)	立屈	1		0	—	0	0	
→MAXイリュージョンダンス(乱舞)	—	15	単発	4	—	—	0	
→MAXイリュージョンダンス(フィニッシュ)	—	4	単発	5	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
トラップラッシュ	立屈	6	1	6	5	6	8

●備考

※1：1〜3段目のみSC可能

不知火　舞

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		6	9	2	4	特必
遠距離立ちA	立屈	1		6	9	2	4	
しゃがみA	立屈	1		6	9	2	4	連
垂直ジャンプA	立	1		9	11	4	4	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	9	4	4	必
斜めジャンプA(後方)	立	1		7	9	3	4	必
小ジャンプA	立	1		7	9	3	4	必
近距離立ちB	立屈	1		5	5	5	4	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	5	6	4	
しゃがみB	屈	1		5	5	5	4	連
垂直ジャンプB	立	1		8	10	7	4	
斜めジャンプB(前方)	立	1		10	10	6	4	
斜めジャンプB(後方)	立	1		8	8	5	4	
小ジャンプB	立	1		7	9	3	4	
近距離立ちC	立屈	1		13	20	8	10	特必
遠距離立ちC	立屈	1		16	23	20	10	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		10	13	24	10	特必
垂直ジャンプC	立	1		15	21	8	10	
斜めジャンプC(前方)	立	1		14	18	7	10	必
斜めジャンプC(後方)	立	1		13	17	7	10	必
小ジャンプC	立	1		13	17	7	10	必
近距離立ちD	立屈	1		12	12	21	10	特必
遠距離立ちD	立屈	1		13	13	24	10	
しゃがみD	屈	1		14	16	18	10	特必
垂直ジャンプD	立	1		13	13	20	10	必
斜めジャンプD(前方)	立	1		12	12	18	10	必
斜めジャンプD(後方)	立	1		11	11	17	10	必
小ジャンプD	立	1		11	11	17	10	必
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		14	14	21	14	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	13	16	14	特必
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		11	11	17	14	特必

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
紅鶴の舞	屈→立屈	2	単発	6	6	12	8	
紅鶴の舞（キャンセル）	屈→立屈	2	単発	6	6	12	8	※1
黒燕の舞	立	1		12	12	16	14	
黒燕の舞（キャンセル）	立屈	1		7	7	0	14	特必
浮羽	立	1		12	12	16	14	
山桜桃	立	1		12	12	16	14	
大輪風車落とし	立屈	1		14	14	14	14	特必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
不知火剛臨（C投げ）	投	1		9	16	0	
風車崩し（D投げ）	投	1		9	17	0	
夢桜（空中投げ）	投	1		20	—	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
龍炎舞（弱）	立屈	1		9	12	16	8／8	
龍炎舞（強）	立屈	2		9+4	12+9	14+10	8／8	※2
小夜千鳥（弱）	立屈	1		10	17	3	8／8	
小夜千鳥（強）	立屈	1		10	20	8	8／8	
花蝶扇（弱）	立屈	1		12	18	8	6／14	
花蝶扇（強）	立屈	1		12	20	2	6／14	
必殺忍蜂（弱）	立屈	2	半数	13	13	12	14／6	
必殺忍蜂（強）	立屈	2	半数	15	15	16	14／6	
ムササビの舞（弱）	立屈	1		13	13	11	8／12	
ムササビの舞（強）	立屈	1		14	14	14	8／12	
ムササビの舞〜浮羽	※3	1		7	15	20	8／12	
ムササビの舞〜山桜桃	立	1		16	16	18	8／12	
ムササビの舞〜桃花鳥つぶて	投	1		22	22	0	0	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
花嵐	立屈	7	単発	7	15	20	0	
鳳凰の舞	立屈	5	半数	21	21	2	0	
超必殺忍蜂	立屈	6	単発	7	8	2	0	
MAX版超必殺忍蜂	立屈	12	単発	5	6	1	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
水鳥の舞	立屈	3	1	3	6	3	16

●備考

※1：1段目のみ「必」
※2：1段目のみ「SC」（小夜千鳥後は不可能）
※3：弱は「立」、強は「立屈」

四条 雛子

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	10	5	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	11	5	6	連
しゃがみA	立屈	1		5	10	4	6	特必
垂直ジャンプA	立	1		6	12	6	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		6	11	6	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	11	6	6	
小ジャンプA	立	1		6	11	6	6	
近距離立ちB	立屈	1		5	11	5	6	特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	11	5	6	連
しゃがみB	屈	1		3	9	3	6	連
垂直ジャンプB	立	1		6	12	6	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		6	11	6	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		6	12	6	6	
小ジャンプB	立	1		6	11	6	6	
近距離立ちC	立屈	1		10	19	14	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		10	25	20	12	※1

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		18	24	22	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		11	21	18	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		11	19	16	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	19	16	12	
小ジャンプC	立	1		11	19	16	12	
近距離立ちD	立屈	1		10	19	14	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		10	24	19	12	特必
しゃがみD	屈	1		10	21	26	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		9	14	17	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		9	13	8	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		9	13	8	12	
小ジャンプD	立	2	半数	9	13	8	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		20	27	26	16	特必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	22	16	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		9	13	8	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
まえみつ叩き	立屈	2	半数	8	16	4	8	必
けたぐり	屈	1		8	17	4	8	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
襷投げ(C投げ)	投	1		9	16		
上手投げ(D投げ)	投	1		9	16		

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
がぶり寄り	投	1		0	—	—	10/10	※2
けたぐり	—	1		16	16	—	10/0	SC
はたきこみ	—	1		16	16	—	6/0	
突き出し(弱)	立屈	4	半数	8	8	2	8/4	
突き出し(強)	立屈	6	半数	6	6	2	8/4	
小手投げ	立屈	1		6	12	—	10/10	
突き落とし(弱)	立屈	2	半数	13	13	4	4/8	
突き落とし(強)	立屈	2	半数	16	16	0	4/8	
寄り切り	投	1		20	20	—	8/14	
掛け投げ	投	1		18	18	—	8/14	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
合掌ひねり	立屈	1		40	40	0	0	
大一番(発動)	立屈	1		0	—	0	0	
→大一番(乱舞)	—	14	単発	3	—	—	0	
→大一番(フィニッシュ)	—	1		12	—	—	0	
MAX合掌ひねり	立屈	1		54	54	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
鉄砲雛	立屈	3~5	1	3~5	5	3~5	11

●備考

※1：超必殺技でのみキャンセル可能
※2：「必」(がぶり寄り以外でキャンセル可能)「SC」

李 香緋

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	7	4	6	特必
遠距離立ちA	立屈	2	半数	4	4	4	6	特必
しゃがみA	立屈	1		5	7	5	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		7	9	5	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		6	8	5	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	8	4	6	
小ジャンプA	立	1		6	8	4	6	
近距離立ちB	立屈	1		5	5	3	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	5	3	6	
しゃがみB	屈	1		6	6	4	6	
垂直ジャンプB	立	1		6	6	3	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		6	6	2	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	5	2	6	
小ジャンプB	立	1		5	5	2	6	
近距離立ちC	立屈	1		12	14	18	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		13	19	19	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		13	17	18	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		14	18	21	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		12	16	18	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		12	16	18	12	
小ジャンプC	立	1		12	16	18	12	
近距離立ちD	立屈	1		13	15	11	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		13	16	26	12	
しゃがみD	屈	1		14	18	17	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		15	18	22	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	15	25	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		12	15	20	12	
小ジャンプD	立	1		12	15	20	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	20	18	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	21	20	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		12	15	20	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
双掌打	立	1		6	15	16	14	
双掌打(キャンセル版)	立屈	1		6	15	16	14	必
弓歩・後旋腿	屈	1		10	14	11	14	
弓歩・後旋腿(キャンセル版)	屈	1		10	14	11	14	必
伏歩・後旋腿	屈	1		10	14	11	14	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
華啜麻(C投げ)	投	1		9	15	0	
力千後宴(D投げ)	投	1		9	18	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
天崩山(弱)	立屈	2	半数	13	13	14	12/6	※1
天崩山(強)	立屈	2	半数	14	14	16	12/6	※1
那夢波(弱)	立屈	1		10	17	14	6/16	
那夢波(強)	立屈	1		16	19	13	6/16	
閃里肘皇	投	1		16	16	0	12/14	
貫空	—	1		8	8	—	0/10	
閃里肘皇・心砕波	投	1		20	20	0	12/14	
詠酒(対・立ち状態)	—	1		24	11	0	10/10	必SC
詠酒(対・空中攻撃)	G不	1		10	17	14	10/10	
詠酒(対・しゃがみ状態)	—	1		24	11	0	10/10	SC
万泊後宴	投	1		0	—	—	6/10	
衛氣守炮	—	1		16	16	—	0/16	SC

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
大鉄神	—	1		39	44	18	0	
真心牙	投	1		36	—	—	0	
超白龍	立屈	3		7+7+8	8+7+8	0	0	
MAX大鉄神	投	1		48	48	24	0	
MAX真心牙	投	1		48	—	—	0	
MAX真心牙(2001ヒット)	投	1		70	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
超白龍 弐	立屈	3	2	3	5	3	17

●備考

※1：1段目のみ「SC」

クーラ・ダイアモンド

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	8	4	10	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		6	9	5	10	連特必
しゃがみA	立屈	1		5	8	3	10	特必
垂直ジャンプA	立	1		8	11	4	10	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	10	5	10	
斜めジャンプA(後方)	立	1		7	10	4	10	
小ジャンプA	立	1		7	10	4	10	
近距離立ちB	立屈	2	半数	5	8	4	10	
遠距離立ちB	立屈	2	半数	6	9	4	10	
しゃがみB	屈	1		6	6	4	10	連特必
垂直ジャンプB	立	1		8	11	5	10	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	10	5	10	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	10	5	10	
小ジャンプB	立	1		7	10	5	10	
近距離立ちC	立屈	2	半数	6	7	8	14	特必
遠距離立ちC	立屈	1		8	15	19	14	特必

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		13	16	32	14	
垂直ジャンプC	立	1		12	15	18	14	
斜めジャンプC(前方)	立	1		11	14	17	14	
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	14	16	14	
小ジャンプC	立	1		11	14	16	14	
近距離立ちD	立屈	2	半数	8	9	8	14	※1
遠距離立ちD	立屈	2	半数	12	15	11	14	
しゃがみD	屈	1		14	17	9	14	特必
垂直ジャンプD	立	1		14	17	17	14	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	16	15	14	
斜めジャンプD(後方)	立	1		11	16	15	14	
小ジャンプD	立	1		11	16	15	14	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	19	16	20	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	18	12	20	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		11	16	15	14	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ワンインチ	立屈	1		10	15	13	14	
ワンインチ(キャンセル版)	立屈	1		6	9	15	14	必
クリティカルアイス	立屈	3	半数	8	12	3	2×3	
スライダーシュート	屈	1		6	9	15	14	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
アイスコフィン(C投げ)	投	※2		3	16	0	
ビハインドスラッシュ(D投げ)	投	1		11	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ダイアモンドブレス(弱)	立屈	1		7	9	13	8/8	
ダイアモンドブレス(強)	立屈	1		16	18	13	8/8	
クロウバイツ(弱)	立屈	1		12	13	12	12/6	※3
クロウバイツ(強)	立屈	2	半数	12	14	10	12/6	※3
カウンターシェル(弱)	立屈	1		9	12	13	2/14	
カウンターシェル(強)	立屈	1		12	13	13	2/14	
カウンターシェル(飛び道具)	立屈	1		32	33	0	2/3	
レイ・スピン(弱)	立屈	1		7	9	6	14/8	
レイ・スピン(強)	立屈	2	半数	7	9	6	14/8	
→追加攻撃(スタンド)	立屈	2		7+6	9+6	6×2	4/8	※4
→追加攻撃(シット)	屈	1		4	9	8	4/8	SC

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ダイアモンドエッジ	立屈	1		32	34	0	0	
MAXダイアモンドエッジ	立屈	3	単発	18	24	0	0	
フリーズエクスキューション(ダイアナ)	立屈	1		8	8	0	0	
→フリーズエクスキューション(氷結)	立屈	9	単発	8	11	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
スライダークロウバイツ	立屈	3	2	3	7	3	15

●備考

※1：2段目のみ「特必」
※2：最大4。相手レバガチャでヒット数減少
※3：1段目のみ「SC」
※4：1段目(蹴り部分)のみ「SC」

フォクシー

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		4	5	5	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	6	6	6	連
しゃがみA	立屈	1		4	5	5	6	連
垂直ジャンプA	立	1		6	7	8	6	必
斜めジャンプA(前方)	立	1		4	5	7	6	必
斜めジャンプA(後方)	立	1		4	5	7	6	必
小ジャンプA	立	1		4	5	7	6	
近距離立ちB	立屈	1		5	6	5	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	7	8	6	連
しゃがみB	屈	1		4	4	6	6	連特必
垂直ジャンプB	立	1		5	6	7	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		5	6	7	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	6	7	6	
小ジャンプB	立	1		5	6	7	6	
近距離立ちC	立屈	2	半数	8	10	11	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		10	12	12	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		11	13	13	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		10	12	12	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		10	12	11	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		10	12	11	12	
小ジャンプC	立	1		10	12	11	12	
近距離立ちD	立屈	2	半数	11	13	11	12	
遠距離立ちD	立屈	1		12	13	12	12	
しゃがみD	屈	1		14	16	14	12	
垂直ジャンプD	立	1		14	15	14	12	必
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	16	13	12	必
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	16	13	12	必
小ジャンプD	立	1		13	16	13	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		14	16	20	16	特必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	18	15	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	16	13	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
七つの金属	立屈	1		8	8	10	6	※1
七つの金属(キャンセル版)	立屈	1		8	8	10	6	※2
七つの鉱物	立屈	1		8	10	10	6	必
七重の循環	—	—		—	—	—	2	
七重の蒸留	—	—		—	—	—	2	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
第三の鍵(C投げ)	投	1		8	14		
第十二の鍵(D投げ)	投	1		8	16		

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ユニコーンの角	立屈						6/12	
プレニルニウム(弱)	立屈	2	半数	7	18	12	12/6	※3
プレニルニウム(強)	立屈	2	半数	11	22	12	12/6	※3
知恵の樹	屈→立屈	2	半数	11	16	6	※4	
月の銀	立	1		24	14	18	14/12	SC
はじまりの樹	立屈	1		12	13	1	4/4	SC
ノアの記憶	立屈	1		12	13	1	4/4	
七重の星	—	—		—	—	—	0/2	
大気の憧憬	—	—		—	—	—	0/—	※5

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
白鳥の詩(発動)	立屈	1		0	—	0	0	
→白鳥の詩(乱舞)	—	8	単発	3	—	—	0	
→白鳥の詩(フィニッシュ)	—	4	半数	14	—	—	0	
知識の木	※6	3	半数	12	18	14	0	※7
月の銀	立屈→立	2	半数	18	40	0	0	SC
惑星の祈り	立屈	7		16+8×6	40+8×6	0	0	
みつバチ ※8	立屈	1		全体力	全体力	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
月の銀	立屈	2	3	2	12	2	22

●備考

※1：七つの鉱物でのみキャンセル可能
※2：(超)必殺技と七つの鉱物でのみキャンセル可能
※3：1段目のみ「SC」
※4：1段目は6/12、2段目は12/6
※5：移動中は同技、七つの金属、七つの鉱物以外でキャンセル可能
※6：屈→立屈→立
※7：2~3段目のみ「必」、全段「SC」
※8：技後、ヒット時はダブルK.O.に、それ以外はK.O.負けになる

K9999

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		6	8	4	4	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		7	9	5	4	連
しゃがみA	立屈	1		3	4	3	4	連特必
垂直ジャンプA	立	5	半数	4	4	2	4	
斜めジャンプA(前方)	立	5	半数	4	4	2	4	
斜めジャンプA(後方)	立	3	半数	4	4	2	4	
小ジャンプA	立	4	半数	3	4	2	4	
近距離立ちB	立屈	1		5	3	4	4	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	3	4	4	連
しゃがみB	屈	1		4	6	4	4	連特必
垂直ジャンプB	立	1		8	9	5	4	
斜めジャンプB(前方)	立	1		8	9	5	4	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	8	5	5	
小ジャンプB	立	1		7	8	5	5	
近距離立ちC	立屈	3	半数	6	6	4	6	特必
遠距離立ちC	立屈	6	半数	6	6	4	6	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	2	半数	10	10	22	6	
垂直ジャンプC	立	6	半数	10	10	6	6	
斜めジャンプC(前方)	立	6	半数	10	10	5	6	
斜めジャンプC(後方)	立	5	半数	10	10	5	6	
小ジャンプC	立	2	半数	10	10	5	6	
近距離立ちD	立	1		13	18	24	6	
遠距離立ちD	立屈	1		17	20	21	6	
しゃがみD	屈	1		9	10	10	4	
垂直ジャンプD	立	1		16	20	17	6	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	16	15	6	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	16	15	6	
小ジャンプD	立	1		13	16	15	6	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		19	22	10	16	特必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	20	12	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	16	15	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
うるせぇー!	立屈	6	半数	6	6	2	2	※1

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
消えろぉ!(C投げ)	投	1		4	—	0	
いつまで遊んでんだよォ!(D投げ)	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
あっちいってろォ!	立屈	5	※2	6	6	4	6/0	※3
割れろォ!(弱)	立屈	1		12	12	18	12/6	SC
割れろォ!(強)	立屈	2	半数	12	12	18	12/6	SC

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
月…	立屈	1		36	44	9		
てめぇも往っちまえ!!	立屈	5~9	半数	18	18	7		
力が…勝手に…うわあああ!!(連打)	立屈	16		20	20	3		
→力が…勝手に…うわあああ!!(フィニッシュ)	立屈	2		8	8	10		

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
俺に命令すんなぁ!!	立	3	3	3	12	3	15

●備考

※1:1~3段目のみ、超必殺技でのみキャンセル可能
※2:半数(2段ごとに初期値に戻る)
※3:1~3段目のみ「SC」

アンヘル

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	6	4	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	6	5	6	連特必
しゃがみA	立屈	1		6	7	3	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		6	7	4	6	特
斜めジャンプA(前方)	立	1		6	7	5	6	特
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	7	4	6	特
小ジャンプA	立	1		6	7	4	6	
近距離立ちB	立屈	1		3	3	4	6	連
遠距離立ちB	立屈	1		3	3	4	6	連
しゃがみB	屈	1		4	6	4	6	連
垂直ジャンプB	立	1		6	7	5	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		6	7	5	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		6	7	5	6	
小ジャンプB	立	1		6	7	5	6	
近距離立ちC	立屈	1		9	11	8	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		5	12	19	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		10	12	22	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		4	12	18	12	特
斜めジャンプC(前方)	立	1		4	12	17	12	特
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	13	16	12	特
小ジャンプC	立	1		11	13	16	12	
近距離立ちD	立屈	1		11	14	24	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		14	16	21	12	
しゃがみD	屈	1		16	19	9	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		12	16	17	12	特
斜めジャンプD(前方)	立	1		12	16	15	12	特
斜めジャンプD(後方)	立	1		12	16	15	12	特
小ジャンプD	立	1		12	16	15	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		19	22	16	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	19	12	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		12	16	15	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
センスレス チャター	立屈	2	半数	6	12	4	6	※1
センスレス チャター(キャンセル版)	立屈	2	半数	6	12	4	6	必
アット ザ ウェイストランド	立	1		10	18	10	14	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
ゴーゴー フーテンガール(C投げ)	投	3		3×3	4		
スターリット フィールド(D投げ)	投	3		3×3	-1		

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
レッドスカイ オブ ヤポネシア	立屈	1		6	6	0	8/16	
レプンカムイ(弱)	立屈	1		14	16	16	2/14	
レプンカムイ(強)	立屈	1		18	20	20	2/14	
フォーマリスツ ブルー	屈	1		6	8	4	6/6	
シチズン オブ ザ ワールド	立	1		6	8	4	6/6	
ウェルカム トゥ リュウグゥ	立屈	1		6	6	4	6/16	
ビヨンド ザ フレイムス	—	—		—	—	—	0/—	
ビヨンド ザ フレイムス(弱・タックル)	立屈	1		10	10	18	—/14	
マッドマーダールーレット	投	1		13	13	—	8/0	

●アンチェインサークル技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
バイバイ リュウグゥ	立屈	1		4	10	8	12/6	
シェルターフロム ザ ストーム	立屈	1		4	10	10	6/16	
バギー アンド コフィン	立	2	半数	7	8	8	6/12	
ウィズ ア ランプ フォー ザ パスウェイ	立	1		7	12	10	12/10	
ア トレイン トゥ シー チェリーブロッサムズ	屈	1		4	12	8	6/10	
インポテント シンプトム	屈	1		7	10	10	12/6	

●アンチェインフィニッシュ技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
クラウン アンダー ザ スカイ	立屈	1		7	8	10	10/6	
ステート オブ ヒートヘイズ	※2	3	半数	14	12	3	10/6	
ア フルムーン イブニング	G不	1		30	48	0	8/20	
ライド ユア サイクル	投	1		21	—	—	8/0	
レッドスカイ オブ ヤポネシア	立屈	1		12	—	0	8/10	
ア ガーデントゥプレイ ウィズ ゴースツ	投	1		13	—	—	8/14	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ロイヤリティー テスト フォー ザ リベラリスツ(発動)	立屈	1		0	—	0	0	
→ロイヤリティー テスト フォー ザ リベラリスツ(乱舞)	—	9	単発	3	—	—	0	
→ロイヤリティー テスト フォー ザ リベラリスツ(フィニッシュ)	—	1		12	—	—	0	
ザ アナイデンティファイド ビクテム コンシャスネス(地上・乱舞)	立屈	5	半数	12	—	0	0	
→ザ アナイデンティファイド ビクテム コンシャスネス(地上・フィニッシュ)	—	1		6	—	—	0	
ザ アナイデンティファイド ビクテム コンシャスネス(対空)	G不	3		20+10+24	—	0	0	
MAXロイヤリティー テスト フォー ザ リベラリスツ(発動)	立屈	1		0	—	0	0	
→MAXロイヤリティー テスト フォー ザ リベラリスツ(乱舞1)	—	9	単発	3	—	—	0	
→MAXロイヤリティー テスト フォー ザ リベラリスツ(乱舞2)	—	5	半数	4	—	—	0	
→MAXロイヤリティー テスト フォー ザ リベラリスツ(フィニッシュ)	—	2		9+12	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
ビヨンド ザ フレイムス	立屈	2	0	2	3	2	16

●備考

※1:2段目のみ「必」
※2:立屈→立→立

麻宮 アテナ

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		4	5	3	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		4	6	3	6	連特必
しゃがみA	立屈	1		4	5	3	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		7	9	4	6	特必
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	9	4	6	特必
斜めジャンプA(後方)	立	1		5	7	3	6	特必
小ジャンプA	立	1		5	7	3	6	特必
近距離立ちB	立屈	1		4	5	4	6	特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	6	5	6	特必
しゃがみB	屈	1		5	6	4	6	連特必
垂直ジャンプB	立	1		8	10	5	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		8	10	5	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		5	6	4	6	
小ジャンプB	立	1		5	6	4	6	
近距離立ちC	立屈	1		11	15	15	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		13	16	15	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		13	17	21	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		16	21	14	12	特必
斜めジャンプC(前方)	立	1		15	18	12	12	特必
斜めジャンプC(後方)	立	1		14	17	12	12	特必
小ジャンプC	立	1		14	17	12	12	特必
近距離立ちD	立屈	1		11	17	16	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		14	26	19	12	
しゃがみD	屈	1		15	18	16	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		17	23	15	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		15	21	13	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		15	20	12	12	
小ジャンプD	立	1		15	20	12	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	19	18	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		19	23	15	16	特必
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	20	12	16	特必

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
連環腿	立屈	2	単発	7	13	11	8	※1
フェニックスボム	立	1		16	21	14	14	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
ビットスルー(C投げ)	投	1		9	16	0	
サイキックスルー(D投げ)	投	1		8	16	0	
サイキックシュート(空中投げ)	投	1		14	—	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
サイコボールアタック(弱)	立屈	1		13	18	16	6/14	
サイコボールアタック(強)	立屈	1		15	21	17	6/14	
サイコソード(弱)	立屈	3	単発	5	8	3	10/4	SC
サイコソード(強)	立屈	7	単発	3	10	7	10/4	SC
サイコリフレクター	立屈	1		14	19	0	8/4	
νサイコリフレクター	立屈	3	半数	12	12	1	8/4	
サイキックテレポート	—	—		—	—		8/—	
フェニックスアロー(弱)	立屈	3	半数	8	11	4	8/4	SC
フェニックスアロー(強・突進)	立屈	3	半数	10	10	6	8/4	SC
→追加蹴り	立屈	1		12	12	16	—/4	SC

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
シャイニングクリスタルビット(地上)	※2	2	半数	26	26	0	0	
クリスタルシュート(地上)	立屈	1		22	22	0	0	
シャイニングクリスタルビット(空中)	※2	2~6	半数	20	20	0	0	
クリスタルシュート(空中)	立屈	1		22	22	0	0	
フェニックスファングアロー(連打)	立屈	9	半数	16	16	0	0	
→フェニックスファングアロー(フィニッシュ)	立屈	4~6	半数	14	14	0	0	
MAXシャイニングクリスタルビット(地上)	※2	3	半数	30	30	0	0	
MAXクリスタルシュート(地上)	立屈	3	半数	24	24	0	0	
MAXシャイニングクリスタルビット(空中)	※2	3	半数	30	30	0	0	
MAXクリスタルシュート(空中)	立屈	3	半数	16	16	0	0	
サイキック9(発動)	立屈	1		0	—	0	0	
→サイキック9(乱舞)	—	8	半数	8	—	0	0	
→ファイヤーソード	—	4	半数	14	—	—	0	
→サイコソード	—	6	半数	13	—	—	0	
→セーラー	—	1		10	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
フェニックスアロー'95	立屈	3	3	3	8	3	16

●備考

※1:2段目のみ「必」　※2:「立屈」(足元に当てると屈)

椎 拳崇

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	5	4	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	5	5	6	連特必
しゃがみA	立屈	1		5	5	4	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		8	8	5	6	必
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	7	3	6	必
斜めジャンプA(後方)	立	1		8	5	3	6	必
小ジャンプA	立	1		8	5	3	6	必
近距離立ちB	立屈	1		4	14	3	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		4	4	3	6	
しゃがみB	屈	1		8	4	3	6	連
垂直ジャンプB	立	1		7	14	4	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	7	3	6	必
斜めジャンプB(後方)	立	1		8	5	3	6	必
小ジャンプB	立	1		8	5	3	6	
近距離立ちC	立屈	1		11	11	22	12	特必
遠距離立ちC	立屈	2	半数	9	9	16	12	※1

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		11	24	13	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		16	16	15	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		15	15	15	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		15	24	12	12	
小ジャンプC	立	1		15	24	12	12	
近距離立ちD	立屈	1		12	12	13	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		13	24	16	12	
しゃがみD	屈	1		15	15	11	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		16	16	14	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		15	15	14	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		15	15	13	12	
小ジャンプD	立	1		15	15	13	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		19	19	17	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	24	15	16	必
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	15	13	16	必

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
虎撲手	立	1		14	21	21	14	
虎撲手(キャンセル版)	立屈	1		10	10	0	14	必
後旋腿	立屈	1		11	11	14	14	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
寸打(C投げ)	投	1		9	15	0	
巴投げ(D投げ)	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
超球弾(弱)	立屈	1		13	13	13	6/10	
超球弾(強)	立屈	1		15	15	16	6/10	
龍連牙 地龍	立屈	3	単発	8	8	0	14/8	
龍連牙 天龍	立屈	3	半数	13	13	0	14/8	
龍爪撃(弱)	立屈	3	半数	8	16	3	14/6	
龍爪撃(強)	立屈	3	半数	10	10	5	14/6	
龍顎砕(弱)	立屈	3	半数	11	11	0	12/6	※2
龍顎砕(強)	立屈	3	半数	13	13	0	12/6	※2
穿弓腿(弱)	立屈	2	半数	16	8	0	12/6+2	
穿弓腿(強)	立屈	2	半数	6	8	0	12/6+2	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
神龍凄煌裂脚(突進)	立屈→立→立	3	単発	6	6	0	0	
→神龍凄煌裂脚(龍顎砕・地上)	立屈	2	半数	6	6	0	0	
→神龍凄煌裂脚(龍顎砕・空中)	立屈	6	半数	12	12	0	0	
神龍天舞脚(突進)	立屈	3	単発	6	6	0	0	
→神龍天舞脚(龍顎砕・地上)	立屈	2	半数	6	6	0	0	
→神龍天舞脚(龍顎砕・空中)	立屈	6	半数	12	12	0	0	
仙氣発剄(連打)	G不	4	半数	16	—	—	0	
→仙氣発剄(フィニッシュ)	—	1		26	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
箭疾歩	立屈	1	5	1	20	1	45

●備考

※1:2段目のみ「特必」
※2:1~2段目のみ「SC」

鎮　元斎

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		6	8	6	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		7	9	6	6	連
しゃがみA	立屈	1		5	7	6	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		7	8	9	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	8	9	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	7	7	6	
小ジャンプA	立	1		6	7	7	6	
近距離立ちB	立屈	1		7	9	7	6	連
遠距離立ちB	立屈	1		8	10	7	6	連
しゃがみB	屈	1		6	8	6	6	連
垂直ジャンプB	立	1		8	9	8	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		8	9	8	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	8	6	8	
小ジャンプB	立	1		7	8	6	6	
近距離立ちC	立屈	1		14	21	14	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		14	21	16	12	特必
しゃがみC	立屈	1		15	20	19	12	特必
垂直ジャンプC	立	2	半数	11	11	10	12	
斜めジャンプC(前方)	立	2	半数	11	11	10	12	
斜めジャンプC(後方)	立	2	半数	11	11	8	12	
小ジャンプC	立	1		11	11	8	12	
近距離立ちD	立屈	2	半数	11	11	13	12	
遠距離立ちD	立屈	1		17	24	16	12	
しゃがみD	屈	1		15	19	14	12	
垂直ジャンプD	立	1		15	18	23	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	18	22	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	16	18	12	
小ジャンプD	立	1		13	16	18	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	21	18	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	20	15	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	16	18	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
酔歩瓢箪襲	立	1		16	22	16	14	必
酔歩瓢箪襲（キャンセル版）	立屈	1		12	12	8	14	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
強飲酒（C投げ）	投	※1		3	12	0	
逆脚投げ（D投げ）	投	1		10	17	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
瓢箪撃（弱）	立屈	1		15	20	16	8／8	
瓢箪撃（強）	立屈	2	半数	15	20	16	8／8	
望月酔	—	—		—	—	—	0／—	
龍蛇反踢	立屈	2	半数	15	15	18	8／10	
鯉魚反踢	立屈	1		19	19	16	8／10	
酔杯靠	—	—		—	—	—	10／—	
回転的空突拳（弱）	立屈	1		20	28	18	14／8	必SC
回転的空突拳（強）	立屈	1		22	26	20	14／8	必SC
柳燐蓬莱（弱）	立屈	5	半数	7	5	0	4／2	※2
柳燐蓬莱（強）	立屈	6	半数	8	8	0	4／2	※2
噴炎口（弱）	立屈	1		20	25	0	8／8	
噴炎口（強・1発目）	立屈	1		20	25	0	8／8	
→噴炎口（強・2発目）	立屈	3	半数	20	25	0	—／8	
轟炎招来・改（弱）	立屈	6	単発	5	5	3×6	8／4	SC
立屈轟炎招来・改（強・地上）	立屈	5		5	5	3	8／4	SC
→轟炎招来・改（強・空中）	立屈	6		3	3	3	—／4	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
轟欄炎炮	立屈	1		36	36	0	0	
轟炎招来（弱・突進）	立屈	8	半数	16	16	0	0	
→轟炎招来（弱・フィニッシュ）	立屈	1		15	15	0	0	
轟炎招来（強・突進）	立屈	12		16	16	0	0	
→轟炎招来（強・フィニッシュ）	立屈	1		15	15	0	0	
MAX轟欄炎炮	立屈	1		59	66	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
回転瓢箪撃	立屈	1	5	1	28	1	48

●備考

※1：最大4。相手レバガチャでヒット数減少
※2：1段目のみ「SC」

包

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		4	5	3	6	特必
遠距離立ちA	立屈	1		5	7	3	6	
しゃがみA	立屈	1		7	8	3	6	特必
垂直ジャンプA	立	1		6	8	4	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		6	8	4	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		6	7	3	6	
小ジャンプA	立	1		6	7	3	6	
近距離立ちB	立屈	1		4	5	4	6	特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	6	5	6	
しゃがみB	屈	1		5	6	4	6	
垂直ジャンプB	立	1		7	9	5	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		8	10	5	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	9	4	6	
小ジャンプB	立	1		7	9	4	6	
近距離立ちC	立屈	1		11	15	15	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		15	18	15	12	
しゃがみC	立屈	1		12	16	21	12	特必
垂直ジャンプC	立	2	半数	11	11	14	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		14	17	12	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		14	17	12	12	
小ジャンプC	立	1		14	17	12	12	
近距離立ちD	立屈	2	半数	11	17	16	12	
遠距離立ちD	立屈	1		15	24	19	12	
しゃがみD	屈	1		15	18	16	12	
垂直ジャンプD	立	2	半数	12	12	15	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		15	19	13	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		15	18	12	12	
小ジャンプD	立	1		15	18	12	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	22	18	16	
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		18	20	15	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	18	12	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
革裂	立屈	1		12	12	14	14	
旋壁蹴	立	1		12	12	8	14	
旋翔蹴	立	1		11	11	11	10	特必
旋翔蹴（キャンセル版）	立屈	1		8	8	0	10	
裏滑蹴	屈	1		11	11	8	14	必
スライディング	立屈→屈	2	半数	16	16	18	14	
双掌	立屈	1		15	15	19	14	必
挽蛇	立屈	1		11	11	21	10	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
幻影頭技（C投げ）	投	※1		3	12	0	
クリティカルスロウ（D投げ）	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
サイコボールアタック	立屈	1		12	12	14	6／14	
サイコボールクラッシュ　エアフロント	立屈	1		16	16	20	14／12	
サイコボールクラッシュ　エアバウンド	立屈	2	半数	16	16	20	14／10	※2
サイコボールクラッシュ　フロント	立屈	1		18	18	20	14／12	SC
サイコボールクラッシュ　ライズ	立屈	2	半数	12	12	22	14／10	※3
サイコボールクラッシュ　リフレクト	立屈	1		16	16	18	12／2	
サイコボールクラッシュ　バウンド	立屈	2	半数	16	16	20	14／10	※4

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
サイコボールクラッシュSP	立屈	2	単発	20	20	4	0	
サイコボールアタックⅢ	立屈	15	半数	6	8	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
サイコボールアタック・ライズ	屈	1	5	1	20	1	44

●備考

※1：最大4。相手レバガチャでヒット数減少
※2：バウンド時に地上必殺技＆特殊技でのキャンセル、およびスーパーキャンセルが可能
※3：1段目のみ「SC」、上昇時に空中必殺技でキャンセルが可能
※4：バウンド時にヒットした場合のみ「SC」

キム・カッファン

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		3	5	4	6	特必
遠距離立ちA	立屈	1		4	6	4	6	
しゃがみA	立屈	1		3	5	4	6	特必
垂直ジャンプA	立	1		6	8	6	6	必
斜めジャンプA(前方)	立	1		5	7	5	6	必
斜めジャンプA(後方)	立	1		4	6	4	6	必
小ジャンプA	立	1		4	6	4	6	必
近距離立ちB	立屈	2	半数	6	7	4	6	特必
遠距離立ちB	立屈	1		8	9	4	6	
しゃがみB	屈	1		5	6	4	6	連
垂直ジャンプB	立	1		10	11	6	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		8	9	5	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	8	4	6	
小ジャンプB	立	1		7	8	4	6	
近距離立ちC	立屈	2	半数	9	9	10	12	※1
遠距離立ちC	立屈	1		14	19	16	12	
しゃがみC	立屈	1		15	18	16	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		14	18	16	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		12	20	19	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		12	17	16	12	
小ジャンプC	立	1		12	17	16	12	
近距離立ちD	立屈	2	半数	13	15	16	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		14	16	16	12	
しゃがみD	屈	1		15	18	14	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		14	16	18	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		12	14	17	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		12	14	16	12	
小ジャンプD	立	1		12	14	16	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	18	14	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	18	13	16	必
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		12	14	16	16	必

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
空連撃	立屈	2	半数	9	11	11	8	必
ねりチャギ	立	1		7	12		14	
ねりチャギ（キャンセル版）	立屈	2	単発	4	4		14	必

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
首極め落とし（C投げ）	投	1		9	17	0	
殺脚投げ（D投げ）	投	1		9	16	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
飛翔脚（弱）	立屈	4	単発	4	6		8／2	
飛翔脚（強）	立屈	5	単発	4	6		8／2	
覇気脚（弱）	屈	1		11	15	8	4／14	※2
ダブルデチャギ	立屈	2	半数	15	15	16	14／8	※3
覇気脚（強）	屈	1		11	15	8	4／14	
半月斬（弱）	立屈	2	単発	8	12	4	12／2	
半月斬（強）	立屈	3	単発	8	15	8	12／2	
飛燕斬（弱）	立屈	1		15	15	16	14／6	
飛燕斬（強）	立屈	3	単発	6	11	3	14／6	※4
→追加攻撃	立屈	1		8	17	8	14／6	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
鳳凰脚（発動）	立屈	1		0	0	0	0	
→鳳凰脚（乱舞）	—	7	単発	4	—	—	0	
→鳳凰脚（フィニッシュ）	—	4	単発	5	—	—	0	
鳳凰天舞脚（発動）	立屈	1		0	0	0	0	
→鳳凰天舞脚（回転）	—	11	単発	4	—	—	0	
→鳳凰天舞脚（フィニッシュ）	—	1	単発	5	—	—	0	
鳳凰飛天脚	立屈	1		16	21	16	0	
MAX版鳳凰脚（発動）	立屈	1		0	0	0	0	
→MAX鳳凰脚（乱舞）	—	12	単発	3	—	—	0	
→MAX鳳凰脚（フィニッシュ）	—	8	単発	5	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
飛昇脚	立屈	2	3	2	12	2	22

●備考

※1：1段目のみ「特必」
※2：鳳凰脚でのみスーパーキャンセル可能
※3：2段目のみ「SC」
※4：1段目のみ「SC」

チャン・コーハン

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		8	8	7	12	特必
遠距離立ちA	立屈	1		8	8	7	12	
しゃがみA	立屈	1		10	10	6	12	特必
垂直ジャンプA	立	1		12	12	10	12	
斜めジャンプA(前方)	立	1		11	11	9	12	
斜めジャンプA(後方)	立	1		11	11	8	12	
小ジャンプA	立	1		11	11	8	12	
近距離立ちB	立屈	1		11	11	7	12	特必
遠距離立ちB	立屈	1		11	11	7	12	特必
しゃがみB	屈	1		11	11	6	12	連特必
垂直ジャンプB	立	1		8	10	10	12	
斜めジャンプB(前方)	立	1		8	10	9	12	
斜めジャンプB(後方)	立	1		8	10	8	12	
小ジャンプB	立	1		8	10	8	12	
近距離立ちC	立屈	2	半数	14	14	11	24	
遠距離立ちC	立屈	1		18	29	20	24	
しゃがみC	立屈	1		16	23	14	24	特必
垂直ジャンプC	立	1		19	28	18	24	
斜めジャンプC(前方)	立	1		19	27	17	24	
斜めジャンプC(後方)	立	1		19	26	16	24	
小ジャンプC	立	1		19	26	16	24	
近距離立ちD	立屈	1		19	19	19	24	特必
遠距離立ちD	立屈	1		19	19	18	24	
しゃがみD	屈	1		17	26	26	24	特必
垂直ジャンプD	立	1		20	20	21	24	
斜めジャンプD(前方)	立	1		20	20	20	24	
斜めジャンプD(後方)	立	1		20	20	19	24	
小ジャンプD	立	1		20	20	19	24	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	16	19	28	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	18	15	28	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		20	20	19	28	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
ひき逃げ	屈	1		15	22	0	0	16

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
破顔撃（C投げ）	投	1		11	16	0	
鎖締め（D投げ）	投	※1		2	9	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
鉄球大回転	立屈	1		19	19	2	4／2	
鉄球粉砕撃（弱）	立屈	1		26	29	28	8／16	
鉄球粉砕撃（強）	立屈	1		30	32	32	8／16	※2
鉄球太鼓打ち（成功1～2回目）	—	1		1	1	—	0／24	
鉄球太鼓打ち（成功3回目）	立屈	1		40	40	—	0／24	
大破壊投げ	投	8	単発	4	—	—	14／0	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
鉄球大暴走（発動）	立屈	1		0	0	0	0	
→鉄球大暴走（乱舞）	—	9	単発	4	—	—	0	
→鉄球大暴走(フィニッシュ・飛燕斬)	—	1		16	—	—	0	
→鉄球大暴走(フィニッシュ・横ころころ)	—	1		20	—	—	0	
→鉄球大暴走(フィニッシュ・上ころころ)	—	1		16	—	—	0	
→鉄球大暴走(フィニッシュ・足)	—	1		22	—	—	0	
→鉄球大暴走(フィニッシュ・ひき逃げ)	—	1		20	—	—	0	
→鉄球大暴走(フィニッシュ・圧殺)	—	1		16	—	—	0	
→鉄球大暴走(フィニッシュ・腹)	—	1		22	—	—	0	
鉄球大圧殺（弱）	立屈→立	1		38	38	0	0	
鉄球大圧殺（強）	立屈→立	2	半数	38	38	0	0	
MAX鉄球大圧殺	立屈→立屈→屈	1		37	37	0	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
鉄球大降臨	立屈	2	0	2	6	2	22

●備考

※1：最大9。相手レバガチャでヒット数減少
※2：背後側の攻撃判定のみ「SC」

チョイ・ボンゲ

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		4	7	2	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		4	7	3	6	連特必
しゃがみA	立屈	1		4	7	2	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		6	9	3	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		5	8	3	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		4	7	2	6	
小ジャンプA	立	1		4	7	2	6	
近距離立ちB	立屈	1		5	5	4	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		5	5	5	6	
しゃがみB	屈	1		6	6	5	6	連
垂直ジャンプB	立	1		8	8	7	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		6	6	6	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		6	6	5	6	
小ジャンプB	立	1		6	6	5	6	
近距離立ちC	立屈	1		14	19	12	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		14	20	12	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		14	19	16	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		15	21	13	12	
斜めジャンプC(前方)	立	2	半数	10	10	11	12	必
斜めジャンプC(後方)	立	2	半数	10	10	10	12	必
小ジャンプC	立	2	半数	10	10	10	12	必
近距離立ちD	立屈	1		15	15	17	12	
遠距離立ちD	立屈	1		15	15	8	12	
しゃがみD	屈	1		14	14	25	12	
垂直ジャンプD	立	1		17	17	8	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		16	16	19	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		16	16	18	12	
小ジャンプD	立	1		16	16	18	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	15	29	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	15	18	16	必
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		16	16	18	16	必

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
通り魔蹴り	立屈	1		14	14	20	12	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
頭乗刺し（C投げ）	投	※1		3	12	0	
下血突き（D投げ）	投	1		9	15	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
竜巻疾風斬	立屈	7	半数	9	9	4	12／4	※2
飛翔空裂斬（弱）	立屈	1		18	24	8	6／8	
飛翔空裂斬（強）	立屈	1		13	21	11	6／8	
旋風飛猿刺突	立屈	1		13	21	11	6／8	
飛翔脚（弱）	立屈	4	半数	9	9	12	8／2	
飛翔脚（強）	立屈	4	半数	10	10	18	8／2	
悲猿懺（弱）	立屈	1		10	10	0	8／8	
悲猿懺（強）	立屈	2	半数	10	12	13	8／8	
回転飛猿斬	立屈	9	半数	5	5	1	4／2	
奇襲飛猿突き（弱）	立屈	1		19	24	8	0／12	
奇襲飛猿突き（強）	立屈	1		21	10	16	0／12	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
真！超絶竜巻真空斬	立屈	3	半数	26	26	18	0	
斬！猿月輪	立屈	2	半数	26	26	18	0	
斬！猿月輪（ため）	立屈→立屈→G不	3	半数	26	26	18	0	
鳳凰脚（発動）	立屈	1		0	0	0	0	
→鳳凰脚（乱舞）	—	23	単発	2	—	—	0	
→鳳凰脚（フィニッシュ）	—	4	単発	8	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
通り魔突き	立屈	1	5	1	20	1	45

●備考

※1：最大8。相手レバガチャでヒット数減少
※2：1段目のみ「SC」

メイ・リー（スタンダード）

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	1		5	5	4	6	連特必
遠距離立ちA	立屈	1		6	6	5	6	連特必
しゃがみA	立屈	1		5	5	3	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		8	8	4	6	
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	7	5	6	
斜めジャンプA(後方)	立	1		7	7	4	6	
小ジャンプA	立	1		7	7	4	6	
近距離立ちB	立屈	1		5	5	4	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	6	4	6	連
しゃがみB	屈	1		6	6	4	6	連
垂直ジャンプB	立	1		8	8	5	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	7	5	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	7	5	6	
小ジャンプB	立	1		7	7	5	6	
近距離立ちC	立屈	1		8	8	8	12	特必
遠距離立ちC	立屈	1		7	10	19	12	

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
しゃがみC	立屈	1		10	13	22	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		11	11	18	12	
斜めジャンプC(前方)	立	1		11	11	17	12	
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	11	16	12	
小ジャンプC	立	1		11	11	16	12	
近距離立ちD	立屈	2	半数	10	10	24	12	※1
遠距離立ちD	立屈	2	半数	10	12	21	12	
しゃがみD	屈	1		11	14	9	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		14	12	17	12	
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	12	15	12	
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	12	15	12	
小ジャンプD	立	1		13	12	15	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	16	16	16	必
空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		15	15	12	16	
小ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	12	15	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
構え変更(スタンダード→ヒーロー)	—	—		—	—	—	—	
空刹撃	立屈→立	1		7	12	0	10	

●通常投げ

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	投げはずし猶予フレーム	ゲージ	キャンセル
表演舞（C投げ）	投	1		9	13	0	
裏演舞（D投げ）	投	1		9	13	0	

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
三連脚（回し蹴り）（弱）	立屈	2	半数	6	4	16	6／6	
三連脚（回し蹴り）（強）	立屈	1		8	4	12	6／6	
三連脚（かかと落とし）	立	1		8	4	13	8／6	
三連脚（下段蹴り）	屈	1		10	6	18	8／6	SC
三連脚後(後ろ回し蹴り・スタンダード)	立屈	1		6	4	9	6／16	SC
三連脚後（後ろ回し蹴り・変身）	立屈	1		6	4	14	6／16	
我打反襲	立屈	3	単発	5	5	10	0／※2	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
流月臨脚（発動）	立屈	1		0	0		0	
→流月臨脚（乱舞）	—	14	単発	2	—	—	0	
→流月臨脚（フィニッシュ）	—	1		20	—	—	0	
神獣脚	立	3		0+19+9	—	—	0	

●ストライカー動作

技名	ガード段	一人目		二人目		三人目	
		ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値	ヒット数	ダメージ値
神獣召喚	立屈	2	3	2	10	2	26

●備考

※1：2段目のみ「特必」
※2：当て身成功時に24、反撃時に5(×3)

メイ・リー（ヒーロー）

●通常技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
近距離立ちA	立屈	2	半数	5	5	4	6	※1
遠距離立ちA	立屈	2	半数	6	6	5	6	※1
しゃがみA	立屈	1		5	5	3	6	連特必
垂直ジャンプA	立	1		8	8	4	6	必
斜めジャンプA(前方)	立	1		7	7	5	6	必
斜めジャンプA(後方)	立	1		7	7	4	6	必
小ジャンプA	立	1		7	7	4	6	
近距離立ちB	立屈	1		5	5	4	6	連特必
遠距離立ちB	立屈	1		6	6	4	6	連特必
しゃがみB	屈	1		6	6	4	6	連特必
垂直ジャンプB	立	1		8	8	5	6	
斜めジャンプB(前方)	立	1		7	7	5	6	
斜めジャンプB(後方)	立	1		7	7	5	6	
小ジャンプB	立	1		7	7	5	6	
近距離立ちC	立屈	1		8	8	8	12	特必

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
遠距離立ちC	立屈	1		7	10	19	12	特必
しゃがみC	立屈	1		10	13	22	12	特必
垂直ジャンプC	立	1		11	11	18	12	必
斜めジャンプC(前方)	立	1		11	11	17	12	必
斜めジャンプC(後方)	立	1		11	11	17	12	必
小ジャンプC	立	1		11	11	16	12	必
近距離立ちD	立屈	1		10	10	24	12	特必
遠距離立ちD	立屈	1		10	12	21	12	特必
しゃがみD	屈	1		8	14	9	12	特必
垂直ジャンプD	立	1		14	12	17	12	必
斜めジャンプD(前方)	立	1		13	12	15	12	必
斜めジャンプD(後方)	立	1		13	12	15	12	必
小ジャンプD	立	1		13	12	15	12	
吹っ飛ばし攻撃	立屈	1		13	16	16	16	

●特殊技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
構え変更(ヒーロー→スタンダード)	—		—	—	—	—		
ヒーロー受け	—	—		—	—	—	2	
スライディング	屈	1		10	10	0	10	必

●必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
フルスイングチョップ	立屈	1		18	20	0	10／8	SC
メイ・リー　チョ〜ップ！（弱）	立	1		14	16	0	8／10	※2
メイ・リー　チョ〜ップ！（強）	立屈	1		15	16	16	8／10	※2
メイ・リー　キーック！	立屈→屈	5	半数	8	8	0	8／8	
メイ・リーブレイク	投	1		18	—	—	6／0	

●超必殺技

技名	ガード段	ヒット数	補正	ダメージ値	カウンター	弾き値	ゲージ	キャンセル
メイ・リー・ダイナミック!（発動）	立屈	1		0	0	0	0	
→メイ・リー・ダイナミック!（乱舞）	—	11	単発	2	—	—	0	
→メイ・リー・ダイナミック!（フィニッシュ）	—	1		18	—	—	0	
メイ・ジ・エンド	立屈	1		0+4+44	—	—	0	

●備考

※1：「特必」、2段目のみ「連」
※2：「SC」、メイ・リー　キーック！でキャンセル可能

緊急回避性能一覧

●緊急回避・前方

無敵時間　終わり際のスキ　右端は全体フレーム

	無敵時間	終わり際のスキ	全体フレーム
庵	23	8	31
フォクシー	25	7	32
メイ・リー	22	10	32
ハイデルン	25	8	33
そのほかのキャラ	24	9	33
麟	23	10	33
大門	22	11	33
シャンフェイ	26	8	34
アンヘル	26	8	34
K9999	24	10	34

●緊急回避・後方

無敵時間　終わり際のスキ　右端は全体フレーム

	無敵時間	終わり際のスキ	全体フレーム
アテナ	24	7	31
庵	23	8	31
麟	25	7	32
フォクシー	25	7	32
シャンフェイ	21	11	32
アンヘル	25	8	33
そのほかのキャラ	24	9	33
K9999	23	10	33
大門	22	11	33
ハイデルン	22	11	33
メイ・リー	19	14	33

●ガードキャンセル緊急回避・前方

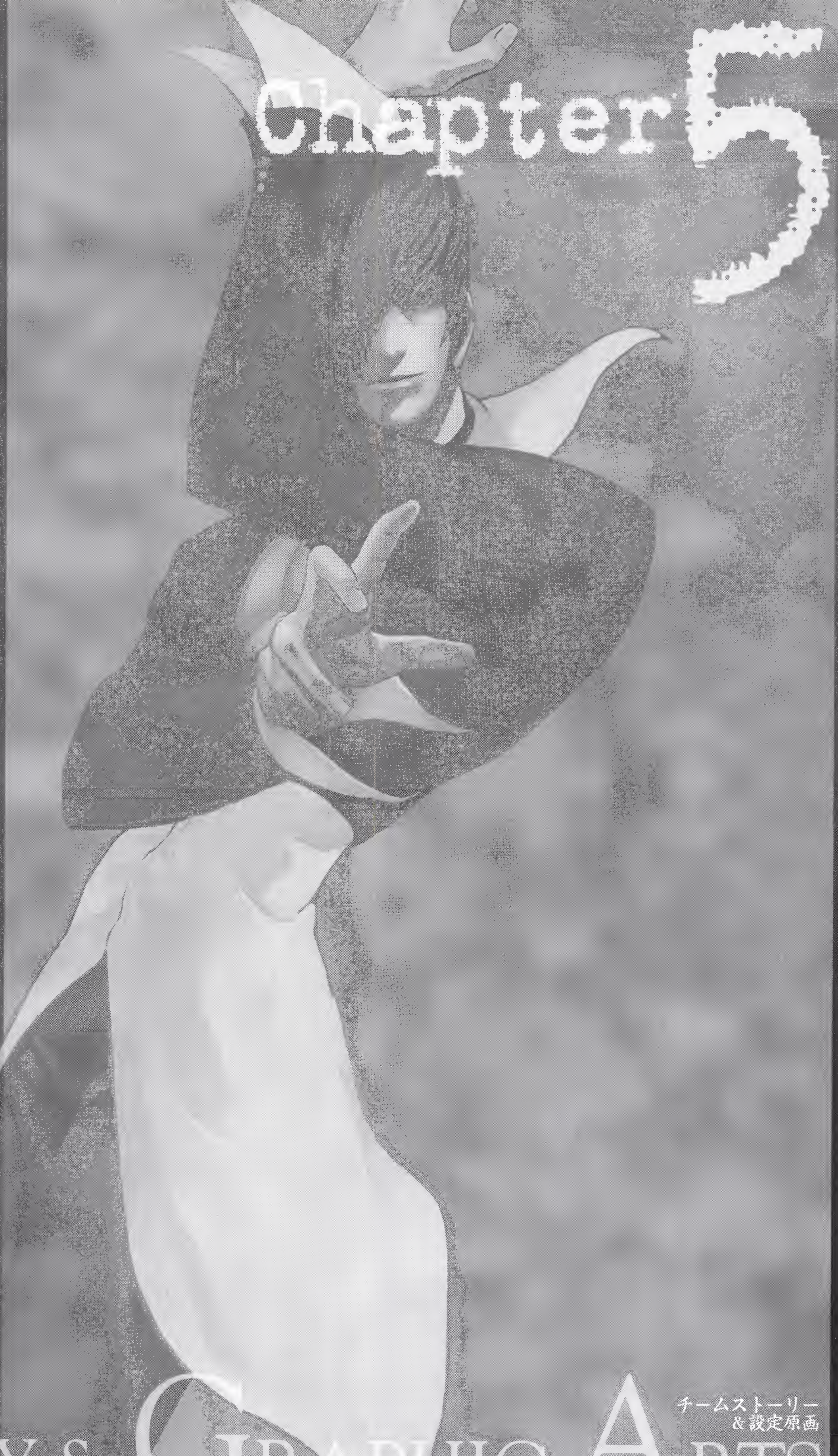
	全体フレーム
庵、フォクシー	33
そのほかのキャラ	35
シャンフェイ	38

●ガードキャンセル緊急回避・後方

	全体フレーム
麟	32
フォクシー	33
K9999	34
そのほかのキャラ	35
アンヘル	36
メイ・リー	37

※単位はすべてフレーム
（1フレーム＝1/60秒）

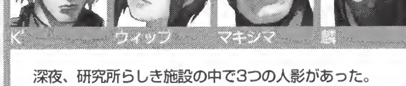
Chapter 5



STORY & GRAPHIC ARTS

チームストーリー
＆設定原画

主人公チーム HEROES TEAM



深夜、研究所らしき施設の中で3つの人影があった。
「ちっ、ここもカラかよ」
黒ずくめで銀髪の男が吐き捨てた。彼の右手には深紅のプロテクターが装着してある。
「一歩遅かったわね」
片手で軽く鞭をしならせた女がつぶやく。
「まったくキリがねえな……どれ、辺りをサーチするぜ……。……近場に危険物はないようだな」
2メートルはあるだろう巨漢が、辺りを見回しながら言った。
三人は正直、焦っていた。彼ら三人は、これまでいくつかのネスツ支部を潰してきた。
しかし、ここ最近は三人の行動を先読みするかのように、彼らが奇襲をかけたネスツ関連の施設はすべてもぬけの空になっていたのである。
「ウィップ！　なんで奴らに先手を取られてるんだ？」
巨漢……マキシマは苛立ちを隠せない声で尋ねた。
「わからないわ。ただ、私の知ってる情報は常に最新のもの、というわけではないわ。だから、先手を打たれても仕方がないのかも知れない……」
「……いや、すまん。あんたを信用してないわけじゃないんだ。……だが、なあK'よ、今回はあまりにも謎が多すぎるな」
「何が言いたい？」K'がつぶやいた。
「今年もK.O.F.が開かれるだろ？　毎度の事で、そりゃ別に不思議じゃない。だが、今回の大会出場リストを見たか？ネスツチームだぞ！　ネスツチーム!!　考えてみろ。なんで今までひた隠しに隠してきた秘密組織の名前を、堂々と使うんだ？」
「ネスツの名前は一部の権力者しか知らない。とうとう表舞台に出てきたって感じね」
「街一つ消した奴らが、何のために世間に名前を知らせる必要がある？　闇の中にいた方がなにかと好都合なはずだ……」
「考えても仕方ねえだろ……行くぞ次……!!」
「!?」
三人は一斉に身構えた。K'がささやく様にマキシマに問う。
「……マキシマ、見えるか？」
「ああ……どうやって姿を消してるのかは知らねえが、熱探知に引っかかったぜ」
マキシマが低く答えたその瞬間、影が動いた。
「なっ、なんて早さだ！」
影はマキシマの横をすり抜け、一瞬でK'の前に出現した。そしてそのまま、影がK'めがけて腕を振り下ろす。
K'もほぼ同時に、炎が噴出している拳を突き出した。
激しい振動音が闇を切り裂いたが、炎の拳が影に当たることはなかった。影の振り下ろした腕がウイップの鞭によって止められたからだ。
「ちっ、余計な事を……」
「悪いわね。K'、でも、無用な争いは避けたほうがいいわ。さあ、話してもらうわよ」

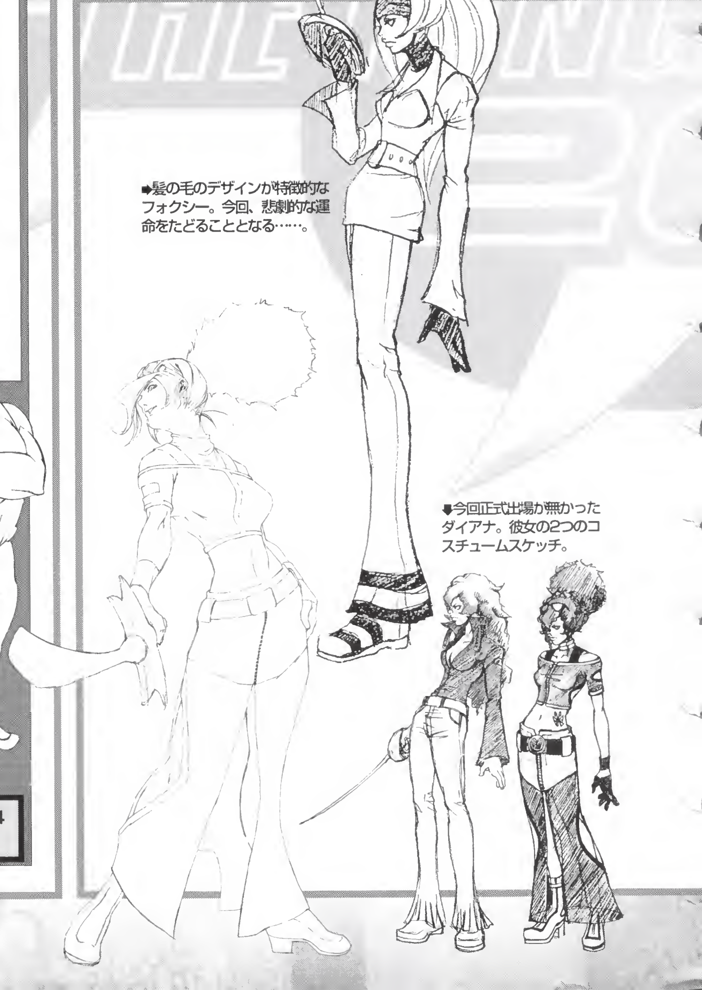
窓から月明かりが差し込む部屋の中央辺りに、三人はその男を椅子に縛り上げていた。
三人ともこの弁髪の男を知っていた。名は麟といった。
「……私達をつけてきた目的は、これかしら？」
ウイップは一枚の写真を麟の目の前に差し出した。麟に明らかに動揺の色が見えた。
「……やっぱりね。私たちをつければ、いつかこの男と会う時がくるからでしょ？」
「…………」
「無口ね……まあ、いいわ。……どう？　K'、麟をチームメイトにして大会に出場しない？」
「好きにすればいいさ」
「おいおい、K'、ウイップ、本気か？　いつ寝首かかれるかわからないぜ」
マキシマがあわてて翻意を促す。
「……その程度なら話にならん……」
麟がボソッと言葉を吐いた。
「チッ、嫌な野郎だぜ。まあ、K'とウィップがいいなら俺もかまわねえぜ。じゃあ、お近づきのしるしに握手でも……」
マキシマが麟の方を振り返ると、すでに麟の姿はそこには無かった。
「なんて、ヤロウだ！　挨拶くらいしていくのがルールだぜ！」
「いいじゃないの。マキシマ、麟がチームメイトになれば、大会も楽になるわ。ねえ、K'？」
「…………」
K'は何も答えずにその場を離れた。

K'は一人、夜空を見上げていた。
俺の過去……俺の未来……奪った奴ら……ネスツ……俺の能力の元……クリザリッド……ゼロ……俺に対抗する力……クーラ……。
「K'のやつ、随分と考え込んでいる様だな。」
「ええ、でも、なんとしても決着をつけなくては。犠牲になった多くの人々のためにも……」
「そうだな……そして俺自身のためにも……、ネスツは潰さなくちゃあな！」
「……そうね」
二人は夜空を見上げた。幾万の星の光が三人に降り注いでいた。



➡三人の集合ラフイラスト。もし次作があるなら、彼らにも出場の機会が与えられるかもしれない。

◎飛賊四天王
中国・河北省の奥地に潜む暗殺集団一族の幹部。麟を加えた4人が四天王となる。一族を裏切った長・龍（ろん）の命を狙う。



➡髪の毛のデザインが特徴的なフォクシー。今回、悲劇的な運命をたどることとなる……。

⬇今回正式出場が無かったダイアナ。彼女の2つのコスチュームスケッチ。

NESTS TEAM ネスツチーム



「フンッ、馬鹿馬鹿しいぜっ！　まったくよ！」
暗がりの部屋の中で、中央の机にドカッと座り込んでいる男が声を発する。
その机の周りには二人の女がいた。
「なぜ？」
束ねている髪の毛がやけに特徴的な女が答えた。
「前の戦いで奴のコピーは出回ったんだろ？　もう、用済みじゃねえかっ！　えっ!?　フォクシーさんよ！」
「だからこそ、オリジナルには消えてもらいたいのよ。……草薙京、組織には邪魔だわ」
「フンッ、まあいい。……だが、その能力を移植された奴はどこいった、えェッ!?　K'はどうなったんだよ？　まんまと逃げられちまったんだろ？　なんで前の奴らの失敗を尻拭いしなきゃなんねえんだよ！　なあ、幹部さんよ！」
「ちょっと口が過ぎるね。K9999！」
もう一人の、腕を組んだ長身の女が口をはさむ。
「いいのよ、ダイアナ。これから同じチームを組む仲間なんだから……ね」
「ケッ、まあ、いい。それじゃ、会場で会うことにしようぜ。お互い仕事は山積みだろうからな」
「ええ、いいわ。それじゃ、大会で」
K9999はそれには答えず、ドアを叩きつけるように閉め、出ていった。

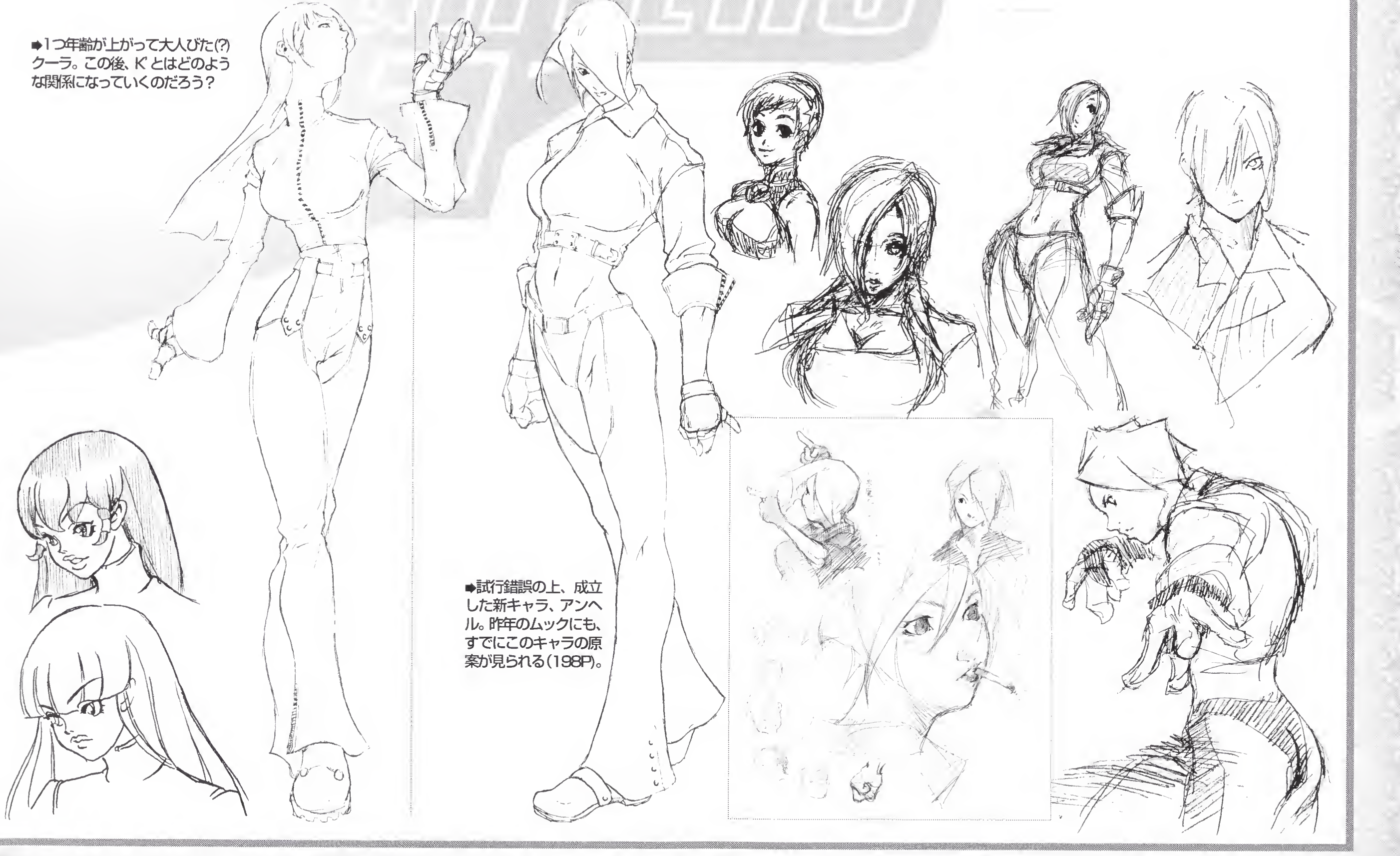
「どうだった？」
階段を踏み鳴らしながら上がってくるK9999に、踊り場で待つ影が声をかけた。
「ケッ、奴ら俺を見下しやがって！」
その影は階段の逆光で顔まではっきりとはみえないが、そのシルエットでしなやかな体躯を持つ女とみてとれた。
「そんなことないって！　気にし過ぎよK9999」
女の声をまったく聞かなかったかのようにK9999はわめき続けた。
「フンッ、俺と、K'を比較してやがるっ！　聞けよ！　アンヘル。あのできそこないとだぞっ!!」
「世界一強いって！　K9999は！　K'なんて目じゃないよ！　私もいるしさっ！」
「うるせェー!!」
K9999の声が暗い通路に響き渡る。
「気にいらねぇ！　気にいらねぇ!!　気にいらねぇ!!!　奴だけは！　K'だけは俺の手でぶっ潰してやるっ!!」
そう言いながら、彼はアンヘルには目もくれず、一気に階段をかけあがっていく。
「ああっ、まってよK9999!」
あわてて、アンヘルは追いかけていった。

先ほどの暗がりの部屋にK9999と口論していた二人の女がいた。
「ふっ、厄介なメンバーね」
「まあね」
「気をつけたほうがいいね、フォクシー。アンヘルはともかく、K9999は普通じゃない。組織の事もどうでもいい感じだ」
「そうね。でも実力は確かに組織1、2を争うほど。気を付ける程度なら安いものね」
「悪いね。今回、私は正式に大会出場の命令は受けていない。……だから、あの子の事」
「わかってるわ。ダイアナ。クーラのことはまかせて」
二人はしばし無言でいた。今回の大会開催の件、任務、そしてクーラ……今回の任務にはネスツ組織とは違う意図が感じられる。しかし、命令は絶対だ。組織への忠誠心もある。二人は会話するかのように見つめあった。沈黙が続いた。声も発さず、そのまま二人は向かい合っていた。しかし、どちらかともなく目で挨拶すると、一人ずつその場を後にした。

夢だ……地球に落ちてる夢……死ぬのかな……でも、不思議と死の恐怖はない……誰かに守られてる……そう……これは……!!
「キャンディー!!」
パッと目が覚めた。目からは涙が溢れ出ていた。あれからどのくらい経っただろうか。彼女はその濡れた瞳を拭う事もせず、窓に近寄った。カーテン越しからさしこむ光がまぶしかった。今、こうやって、生きて日の光が見れるのも、全部キャンディのおかげだ。彼女はそう思う。確かに組織に行けばキャンディには会える。今回の任務にもキャンディはサポートしてくれるだろう。でも、それはあの時のキャンディじゃない。ロボット……いくらでも作り直せる。私は生き物、死んでしまう。でも……最近はこう思う。私も本当は作り直せるのでは？　昔の記憶がない私は人間なのだろうか？
彼女は部屋にある鏡に自分を映してみた。私は……いったい何者？　ロボットと変わらないのでは？……そんな気持ちがむくむくと頭をもたげてくる感覚に嫌気がさし、考えるのをやめた。
それにしても……それにしても、嫌な奴がいる！　あの、火を使う組織の裏切り者のあいつ!!　あいつはどこか私に引っかかる。何か私と関わりがあるのではないか？　組織とかそういうことじゃなく、もっとこう、身近な存在……。
「なわけないっ！」
バフッと、ベッドに体を投げ出した。もう、考える事はよそう。気分が悪くなる……。
「あ〜あ、なんかいいことないかな〜」
声を出せば何か変わる、という訳でもないが、それは天に通じたらしい。

ルルルルルルル……ルルルルルルル……ルルルルルルル……

「あっ、ダイアナから電話だ！」
さっと、クーラは電話に飛びついたのだった。



➡1つ年齢が上がって大人びた(?)クーラ。この後、K'とはどのような関係になっていくのだろう？

➡試行錯誤の上、成立した新キャラ、アンヘル。昨年のムックにも、すでにこのキャラの原案が見られる（198P）。

◎ネスツチーム◎

NESTS TEAM



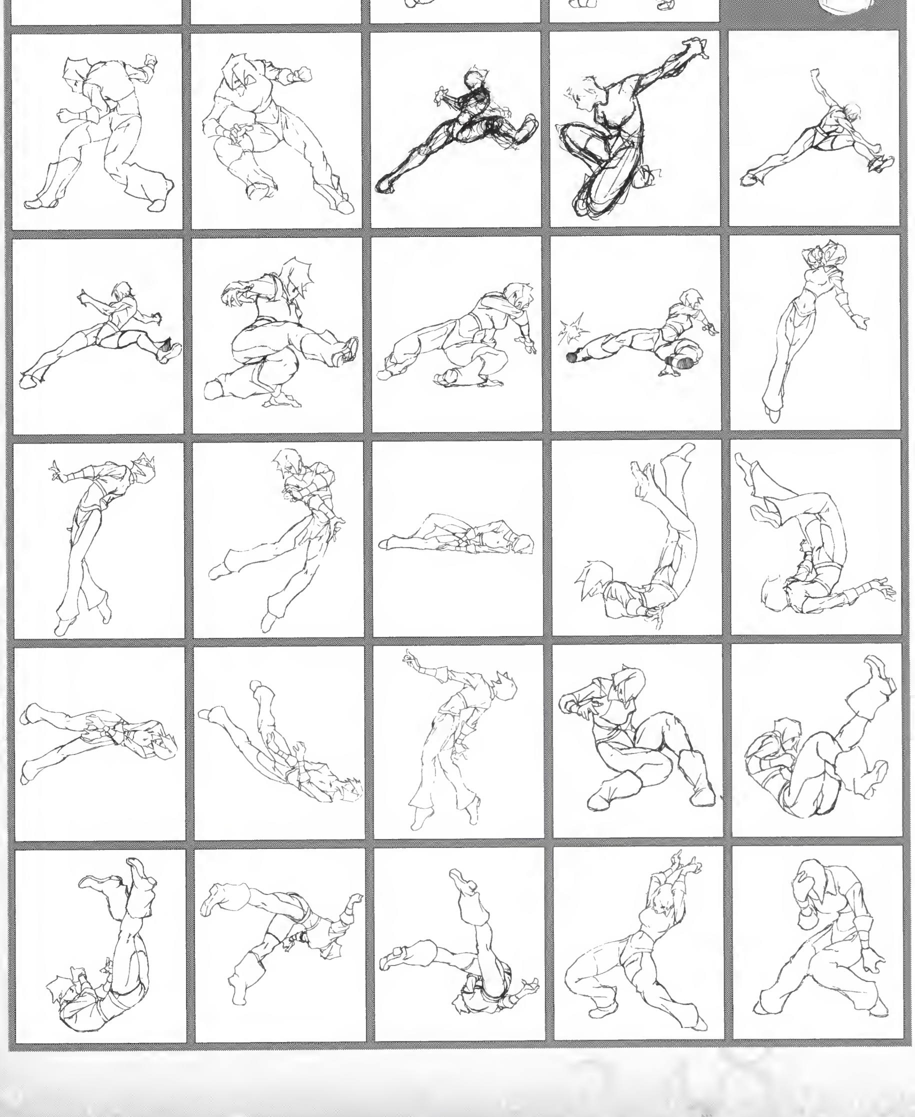
◎アンヘルポーズ集

新キャラだけに数多くの設定が起こされているアンヘル。その拡大版をここに掲載。

➡下の線画集は、技の動作の下書きのようだ。右は、まだツリ目の設定だったころのアンヘルのイメージイラスト。













JAPAN TEAM 日本チーム



「ふんっ」
ダーン！
道場でもひときわ目立つ大柄な男は、オリンピックの代表選手を軽々と投げ飛ばした。
「今日はこれまで！」
「ありがとうございました！」
大柄な男は胴着を脱ぎ、巌の様な肉体から滴り落ちる汗をタオルでぬぐい始めた。
と、その時……。
「よう、久しぶりだな大門！」
「紅丸ではないか！」
「コーチも大変だな……いや監督だったっけ？」
二人は道場を出て、ベンチに座り話し始めた。
「……紅丸、その様子は、昔話をしにきたわけでもあるまい」
「まあな……実はこれが来た」
紅丸はおもむろに封筒を差し出した。
「これは……キング・オブ・ファイターズの大会招待状か……」
「ああ、そうだ。単刀直入に言うぜ、大門。お前も出場してくれ」
しばらくの沈黙の後、大門は口を開いた。
「紅丸……わしは……」
「分かってるって。京だろ？」
「うむ……」
「じゃあ、京が、大会に出場するって言ったらどうだい？」
「京が大会に!?　おぬし京と連絡がとれたのか？」
「ああ、電話で話しただけだがな……日本にいるらしいぜ。今回、大会に正式出場するそうだ」
「うむ……」
「もう一度組むかい？　大門？」
「……紅丸。案内してくれ」
「そうこなくっちゃな」

月明かりが照らす公園のベンチに、真吾は落着かない様子で座っていた。
「草薙さん。こんなとこで待ち合わせしなくても……」
あたりに人の気配はない。真吾は正直言って怖かった。真夜中の公園にたった一人だけ……。
「ああ、もう、12時過ぎてるよ……草薙さん、ホントに来るのかな……」
月を仰ぎ見ながら、つぶやいた……その瞬間、背後に人の気配を感じた。とっさに後ろを向く。
「……なんだ……気のせいか……」
「真吾」
「うわっ！」
名前を呼ばれて、真吾はあわてて前を向いた。そこには、真吾が会いたくて会いたくて仕方のなかった男の姿があった。
「草薙さぁーーーーーーーん！」
京は、喜びのあまり飛びつこうとした真吾を片手でいなす。勢い余った真吾は、顔面から見事に着地した。感動の再会はそれで終わりだった。鼻をおさえて立ち上がる真吾に、京は苦笑しながら言った。
「……まったく。相変わらず変わってねえな」
「いたた、草薙さんこそ！　今まで何してたんですか！　心配したんですよ！」
「まあ、いろいろとな。で、真吾。紅丸は？」
「はいっ！　紅丸さんはもうそろそろ来ると思います。……あっ、来ましたよ！」
月の光に金髪を輝かせながら紅丸が歩いて来る。その後ろに、大柄な男がいた。
「あ、あれは……」
京は驚いた。
「京、久しぶりだな。土産といってはなんだが、大門を連れてきたぜ」
「紅丸……大門……」
「久しぶりだな、京。大変だったようだな」
「まあな……」
「まあまあ、そんな深刻な顔すんなよ二人共。それより、京、伝言があるぜ。お前ユキちゃんとこに顔出してねえだろ？　心配してたぞ」
「ユキが？　ああ……そうだな。これが終われば……」
「ったく……お前はどうして……まあ、いい。で、だ……お前のこの押しかけ弟子はな、この俺が面倒見てやってたんだぜ。まあ、こう言っちゃあ何だが、昔より少しはマシになってると思うぜ」
「少し？　少しってヒドイですよ、紅丸さん！」
どっと笑いが起きたが、すぐに空気が変わった。
「京……分かるか？」
「ああ……囲まれたようだな……3、4、5人……もっといるのか」
「むう……」
京、紅丸、大門の三人は、先程までのなごやかな雰囲気から一変して、急速に闘気を高めている様子だ。ただ一人、真吾だけは訳が分からずオロオロしている。
「あ、あの……皆さんどうしちゃったんですか？」
京はグローブをつけなおしながら、叫んだ！
「久しぶりにひと暴れするか!!　紅丸！　大門！」
「ああ！　日本チームとしてな!!」
「うむ！」
京、紅丸、大門は一斉に闇に向かって走り始めた。
「うわあーーーみ、皆さーん！　僕を置いてかないでくださいよーーっ！」

IORI TEAM 庵チーム



もう随分と長い間つけられていた。

だが、そんなことはどうでもよかった。
来ればたたき潰す。
ただ、それだけだ……。

「ふむ。すさまじい気力だな……さすがに紅丸が警戒するだけのことはある」
男はすでに自分の尾行がバレていることは承知していた。なぜなら、彼が後をつけている赤毛の男は、徐々に人の少ない路地に向かって歩き始めていたからだ。
日のあたらない袋小路に差しかかった時、赤毛の男は振り返った。
「何の……用だ……」
男の声を聞いて、彼……セスは「闇」という単語が脳裏をよぎる。人間が根源的に恐れ、嫌い続けてきたもの……闇。そう、この赤毛の男は「闇」そのもののように思えた。
口の中に嫌な渇きを覚えながらも、セスは語りかけた。
「八神……庵だね。捜したよ……随分とね」
対峙している八神を取り巻く空間が、陽炎が立ったように揺らめき始めた。
「……誰だ？」
「失礼、自己紹介が遅れたね。私はセスというものだ。よろしく」
「……名前なぞどうでもいい……何の用だ」
「つれないね。八神君。君が今回キング・オブ・ファイターズに招待されてるのは知ってるね？」
「……だったら、どうした？」
周囲の空間の歪みが、さらに激しくなってきた。セスは内心うめく様な思いだったが、言葉を続けた。
「ならば、草薙京が大会出場すると言ったらどうかね？」
「草薙!?」
八神の顔色が変わった。同時にグワッと周囲が大きく歪んだ。
普通の人間なら、この凶凶しい気の放射を受けるだけで命を失うかも知れない……これが八神庵の力……。
「……君は、私とチームを組んで出場する事になっている……知っていたかね？」
「……貴様と……？」
「そうだ。後、二名いるがね。……どうかな？」
「……大会に出てやってもいい……ただし……」
「何かね？」
「俺の足を引っぱるなら、その場で潰す！」
八神の体から放たれた気が烈風の様に奔流し、セスは思わず片膝をついた。
一瞬の後、前方を見ると、八神の姿はそこには無かった。立ち上がったセスは二、三度首をまわすと呟いた。
「……まいったね。奴は人間か？」

波打ち際で楽しむ人々の楽しそうな声があちらこちらで聞こえる。屋内プールは今日も盛況のようだ。携帯で話す彼女の眼前には、闘いにはおよそ縁のない光景が広がっていた。
「そう。分かったわ。こっちも今日会う予定よ。じゃあね」
携帯を切るとシートに寝そべった。
「ああ、いい気持ち……」
彼女は見事な肢体を横たわらせた。それに魅せられたのか、男たちが彼女に群がってきた。が、彼女はその男たちの舐めるような視線などまったく気にしていない様子で、彼らの誘いを受け流していた。
「ヒュー！　いい眺め」
そんな男達の中から、彼女に一人の男がことさら大きい声をかけた。彼女を独り占めする気かと思った男たちだったが、眼帯をしたその男の鍛えこまれた肉体に圧倒され、散り散りになり去っていった。
「相変わらず凄い人気者で」
「あら、ラモンもう来たのね」
彼女は起き上がり、椅子に腰かけると、グラスに入ったジュースを飲んだ。
「まあ、ヴァネッサさんのお呼びとあれば、前大会の縁もあることですしね」
「そう言ってくれるとうれしいわ。それで、早速だけど、今大会最後のメンバーが決まったわよ」
「へえ、誰ですかね」
「八神庵よ」
八神と聞いてラモンは渋い顔をした。
「そりゃ、また大物だ……扱いきれますかね」
「まあ、なんとかなるんじゃないかしら？　それに、彼なら十分すぎる戦力だしね」
彼女はそういうと、グラスにジュースを入れてラモンの方に振り向いた。
「まっ、俺はかまいませんけどね……」
ラモンはグラスを受け取ろうとした。
「ところで今、何時……あっ、いけねえ！　記者会見が始まっちまう！　それじゃ、また大会で！」
そのまま、ラモンはジュースを受け取らず脱兎のごとく駆けていった。
「もう、せっかちなんだから……まあ、いいわ。面白くなりそうね」

グイッとジュースを飲み干すと、彼女はその場を後にした。

餓狼伝説チーム FATAL FURY TEAM



澄んだ青空だ。風が心地いい。

ここサウスタウンの公園、サウスタウンパークからは、フットボールや野球などを楽しんでいる子供たちの笑い声が絶えることなく響いていた。その中のバスケットボールで遊んでいる子供たちの元へ、トレードマークの赤いキャップを被った男がやってきた。
「よう！　みんな頑張ってるな！」
「あ、テリー兄ちゃんだ！　よかったぁ。今日も来てくれたんだね！」
テリーは子供たちとバスケットボールをした後、ベンチに座って話をしていた。
「テリー兄ちゃん！　今さぁ、テレビとかでいっぱい宣伝してるんだけどさ、キング・オブ・ファイターズがまたあるんだって！　テリー兄ちゃんも出るんだよね？」
「お!?　そうか、今年もあるのか……そういえば、毎回出てたよなぁ……」
「ねぇ、テリー兄ちゃん、今年も闘ってほしいな。兄ちゃんはこの街のヒーローだもん！」
「僕だって、今までテリー兄ちゃんの闘ってるところ見て勇気がわいてきたもん！　僕だってここにいるみんなだって一人ぼっちじゃないって……」
テリーはこの公園の子供たちの所にちょくちょく顔を出している。それは、彼らが自分と同じ孤児であるという事。そして養父・ジェフの様に、そんな境遇に負けずに彼らに勇気と希望を与えてあげたいと思うからである。
彼らの笑顔がいつまでも見られるのなら……テリーは決意した。
「よーし！　いっちょ出てやるか！」
「本当!?　やったぁー!!」
子供たちの喜ぶ顔を見て、テリーは養父ジェフと過ごした日々を思い出し、懐かしい気持ちになって遠くを眺めていた。すると、一人の女性がバイクを降り、彼の元へとやってきた。
「テリー、久しぶりね」
「おっ、マリー！　久しぶりだな、ここにいるってよく分かったな」
「ここにいるとは思っていたのよ。まあ、女の勘かしらね。それにしてもさっきから随分と楽しそうじゃない、何の話をしてたのかしら？」
「実はな、今年のK.O.F.にも出ることに決めたんだ。こいつらにいいとこ見せようと思ってな」
「そうなの.実は私もその事でね。今回の仕事……いつもながらK.O.F.が絡んでるのよ」
「本当か？　だったらまた協力するぜ、マリー。今回も一緒にひと暴れだな！」
「うふふふ、なーんてね。クライアントの依頼があったのは確かだけど、仕事だけってわけでもないのよね……。でも、テリーが出場するって言うのなら、今回は仕事抜きで、力を貸してあげようかな？」
「フッ……言うなぁ。じゃあマリー、改めて……今回も一緒に出てくれるかい？」
「ええ、いいわよ！　テリー」
「よーし、おまえら見てろよ！　今回も優勝は俺たちだからな！」

ところ変わって日本。
アンディは不知火の里で弟子の少年と共に修行に励んでいる。少年の名は、北斗丸。
どう見てもまだまだ子供にすぎない北斗丸に、アンディは容赦なく稽古を付けていた。
やがて日が傾き、その日の修行が終わろうとした頃、アンディは北斗丸に向かって話し始めた。
「K.O.F.の事はお前も知っていると思うが……」
「うん、お師匠がよくお話してたからね」
「うむ、そのK.O.F.だが……兄から連絡があってな。今回も兄たちと共に出る事にしたんだが……北斗丸、お前も私と一緒に行くんだ。そろそろお前にも本物の闘いがどういうものか感じてもらいたいと思ってな……分かるな」
「うん……分かったよ！」
「それから……この件については、舞にはお前からうまく言っておいてくれないか？　私の口からだと、色々と……な？」
「お師匠、またぁ？　いつも不知火の姉ちゃんなだめるのオイラなんだからさぁ……あっ、そういえば、お師匠、道場開いたんでしょ？　しばらくそこに逃げてれば？」
「駄目だ、あそこはもう舞に見張られてるハズだ」
「う～ん、じゃあ、お師匠。やっぱり自分でなんとかしてよ。じゃね！」
北斗丸はそう言うが早いか、傍にあった大ぶりな杉の幹に駆け上がり、あっという間に枝伝いに森の中へと消えていった。
「あっ、まてっ！　おいっ！」
一瞬、途方に暮れた表情を見せたアンディだったが、やがて弟子の成長を一つ認めたかの様に、微笑みを浮かべた。

一方ジョーは、タイでムエタイチャンプとして日々試合に明け暮れていた。ある日、休みのとれたジョーは、かつて世話になったジムを訪れた。
しかし、久しぶりに訪れてみると、ジムには活気がなく、選手もほとんどいない寂しい状態であった。ジョーはリングの脇にジムの会長を見つけ、話しかけた。
「会長！　お久しぶりです。この有り様はいったい……何があったんです？」
「おお、ジョー！　久しぶりだな……。チャンプに来てもらえたのは光栄だが、この村は昔に比べて貧しくなってしまってな……。皆、ムエタイで飯が食えればいいとは思うものの、金を作るだけなら、若い者にはもっと手っ取り早い方法がいくらでもあるだろう……。まあ、この調子なら、このジムを閉めるのは時間の問題だよ。」
会長はそう言うと、足元に転がった古びたミットを取り上げ、慈しむ様に撫でた。
それを見たジョーは胸をかきむしられる思いに駆られ、叫んだ。
「しっかりしろ、会長ッ！　俺がなんとかしてみるから、ジムは閉めるんじゃないぜ！」

数日後、昇りかけの朝日に照らされながら、テリーは、養父・ジェフの墓標の前にいた。
墓標に花を手向けるテリーに、二人の男が近付いた。
「兄さん、久しぶりだね。元気にやってたかい？」
「元気そうだな、アンディ。ジョーも一緒か？　久しぶりだな、噂は色々と聞いてるぜ」
「よぉ！　テリーも相変わらずじゃねぇか！　やっぱり俺たちは3人揃わねぇとな。」
「そうだな。それから、マリーとは会場で合流する予定だ」

三人は、それぞれの思いを胸にジェフの墓標の前でK.O.F.への決意を固めるのであった。

龍虎の拳チーム ART OF FIGHTING TEAM



裂帛の気合が道場の中に響きわたっている。リョウ・サカザキとその妹ユリの朝稽古である。リョウの拳が大気を震わせ、ユリの上段蹴りが唸りをあげる。
やがて激しい組み手が終わり、二人は距離をとり、一礼した。
「腕を上げたな、ユリ」
「当たり前よ！　何回K.O.F.に出てると思ってんの？」
「そうだったな……さあ、飯にしないか？」
「そうね。……あら？　ロバートさん？」
こんな時間に道場に顔を出したことのないロバート・ガルシアが、ふらりと現れた。
「どうしたロバート？　顔色が良くないぞ。」
「……ヤバイんや。めっちゃマジでヤバイんや……」
ロバートはつぶやくなり、その場にへたりこんでしまった。
「ユリ、水だ！　水を持ってこい！　ロバート、しっかりしろ！　どうした？　何があったんだ？」
リョウは、何事かブツブツとつぶやくロバートの口元に耳を寄せた。
「リョウ！　朝っぱらから何を騒いどる！　ん？……ロバートか？　どうした？」
道場に出てきたタクマが、リョウと同じ様にロバートの傍らにしゃがみこんだ。
「……ば、買収なんです、師匠ぉぅ……」
消え入りそうな声で、ロバートは答えた。

道場内には深刻な空気が漂っていた。ロバートを奥の部屋に一旦寝かしつけた三人は、頭を寄せてヒソヒソと話し始めた。
「ロバート、相当まいってたみたいだな。」
「何だか、財団の公開株の買い占めがどう、とか、開発利権が、とかよくわからない事を言ってたわね……」
「いずれにせよ！」
「しーッ！　お父さん、声が大きい！　ロバートさん起きてきちゃうじゃない！」
ユリにたしなめられたタクマは、声のトーンをやや落とした。
「……いずれにせよ、ロバートの危機は、わしらの危機、つまり極限流の危機というわけだ」
「？」
世故に疎いリョウは、タクマの論理の飛躍についていけないでいた。タクマは構わず続ける。
「そして、この危機を乗り切るには金がいる、という事だ」
「……でも、お父さん、そんなお金、うちには無いわよ」
「そこで、これだ！」
タクマはニヤリと笑うと、おもむろに懐から4つの封筒を取り出した。
「？」
「わしらは、今年のK.O.F.に出場して、優勝するのだ！」
「K.O.F.？　どういうことなんだ親父？」
「忘れたか、リョウ。K.O.F.の優勝チームには莫大な賞金が贈られることを！　しかも、今年のK.O.F.は世界大会だと聞いた。賞金の額も、今までとはケタが違うだろうて！」
「そうか！　わかったぞ親父！　つまり、優勝すれば、ロバートもこの道場も助かる、というわけだな！」
「その通り！」
「……でも、ロバートさんがあの調子じゃあ、優勝はちょっと……あ？　ロバートさん！」
そこには興奮しているのか、頬を紅潮させたロバートがすっくり立っているではないか！
ユリの声には答えず、ロバートはタクマの前に座り込むと、無言でタクマの手をギュッと握った。
「やっぱり、頼れるものは師匠や！　行きましょ、みんなで！　K.O.F.に！」
「おお、ロバート！　よくぞ言った！　そうと決まれば善は急げ、だ。各自、早速支度をすませるのだ！」
「押忍！」
タクマも、リョウも、ロバートも、その意気天を衝かんばかりである。
しかし、ユリはふと思った。今回も会場までの移動費やら宿泊費やらは、やっぱりロバートもちなのだろうか、と……。

女性格闘家チーム

WOMAN FIGHTING TEAM



李 香緋　不知火 舞　四条 雛子　キング

「よーし！　今年こそは絶対に出てやるぞー」
興奮気味に、K.O.F.の招待状を握りしめながらつぶやく少女が一人。
その表情は大会への意気込みに溢れていた。
ここは、サウスタウンの中華街。彼女はそこにある白叔父さんの中華料理店でアルバイトをしている。彼女の名前はリー・シャンフェイ。昔から喧嘩が大好きで、この店のウェイトレスでありながら用心棒も兼ねている。
「去年は悔しかったなー。ちゃんと招待状は来てたのに、マリーさんもキングさんも別の人とチーム組んじゃったし、舞さんのところもメンバー揃ってたし……」
前の大会ではチームメンバーを見つけられずに悔しい思いをしたシャンフェイだったが、今回こそは出場したいと強く思っているのだ。
「よしっ！　今年こそは絶対にメンバーを早く集めてチームを組むぞー!!」
心に決めたら、彼女の行動は早い。シャンフェイは、朝靄にかすむ中華街から走り出した。

サウスタウンにあるアンディの道場の中で、舞の声だけが空しく響きわたっていた。
「アンディったら、もう一絶対許さないわ！　前回に続いて二度までも私を放っておくなんて許さないわよ！　さあ！出てらっしゃいアンディ!!」
まさに怒髪天をつく、といった様子の舞の前に、何の前触れも無くシャンフェイが現れた。
「こんにちは、舞さん！　やっぱり、ここにいましたね！」
「えっ!?　シャンフェイちゃんじゃないの！　どうしてここに!?」
「えへへへ、アンディさんが道場を開いてるって聞いて、来てみたんだ。思った通りいましたね、舞さん！」
「まあね。アンディが道場を開いたのはいいけど……ったく、いないのよ！　ますます居所がつかみにくくなって困ってるの。えーと、それより……私に何か用みたいだけど？」
「うん！　今年は、私とチーム組んでもらおうと思って来てみたんだ！」
「え？」
シャンフェイは、前大会の時の事を舞に話した。
「ふうん……そうなんだ……よしっ！　わかったわ、シャンフェイちゃん、一緒に戦いましょう！　そしてアンディの奴をギャフンと言わせてやるわ!!」
「……そ、そうだね。一緒に頑張ろー！（ちょっと違うような気がするけど、よかった……）」

「ふうっ、世間は相変わらず不景気だねえ……」
落ち着いた雰囲気の店内に女性が一人。
テーブルに広げた新聞をながめてため息をついた。
彼女の名はキング。バー『イリュージョン』のオーナーであると同時に、格闘ファンの間では知られた存在である。
開店までには、まだ時間がある。キングは新聞から目を離し、分厚いオークのカウンターの上に無造作に置いてある封筒を見た。K.O.F.の招待状だった。
「……今年もまた性懲りも無く送られてきたか……もうどうでもいいんだけどねぇ……」
その時、カランカランッとドアベルの音がした。
「悪いね、まだ店はやってないよ。」
ドアの方に背を向けたまま、キングは物憂げに答えた。
「キング……さん？　久しぶり！」
「!!　シャンフェイ!?　それに舞まで。ふーん……」
キングは二人の顔を見た瞬間に、K.O.F.出場の誘いだと理解した。しかし、彼女は大会に出る気は毛頭無かった。だから正直に二人に理由を告げ、引き取ってもらおうとした。
だが、シャンフェイと舞は執拗に食い下がり、なかなかおとなしく引き上げてくれそうもなかった。キングは、ついに根負けした。
「わかった、わかったよ、出てやるから、そうわめかなくてもいいって！」
「本当!?　やったぁー!!」
二人は大喜びである。
「でも、あと一人はどうするつもり？　三人じゃ出られないだろ？」
「はぁ、そういえば……どうしよう……香澄ちゃんは前の大会でお父さんを見かけたとか言ったきり旅に出て音信不通だし……ユリちゃんはとっくに極限流でチーム組んじゃってるだろうし……」
「舞さん。えっとね、去年出てたお相撲の女の子ってダメなの？」
「あーー雛子ちゃんねぇ……でも、彼女、学校があるんじゃ……」
「大丈夫、あたしが説得してみせるよ！」
シャンフェイは自信満々で言うのだった。

「はじめましてー。四条雛子といいます～」
バー『イリュージョン』に雛子が来るのにさして時間はかからなかった。なんという偶然か、ここサウスタウンに彼女は旅行に来ていたのである！　最後のメンバーが揃いそうだ、ということで、舞はすっかり上機嫌だった。
「あなたが、相撲マニアの雛子ちゃんね。今日は全部おごりだからいっぱい食べていいよ」
「!!」
キングはグラスをふく手を一瞬止めて、深呼吸をした。仕方がない、今日はついてないんだ、と心の中で自分に言い聞かせた。そう、ついてない。これで今月は赤字確定だ。
「そうですかぁ～ありがとうございます。では、いただきます」
「……でさ、雛子ちゃん、一緒にK.O.F.に出ない？　雛子ちゃんがいれば絶対優勝だよ!!」
「そうですかぁ～？　そう言っていただけるとありがたいですわ～。それに私もまた出場できるのでしたら……部員の勧誘にもなりますし……そうですわ、うちの相撲部の方々も連れてきてよろしいですか？」
「うん、いいよ、人数は多い方が楽しいもん！　応援団もいたらいいよね！」
「ま、まあ、私はいいけどね。とにかくこれでメンバーが揃ったわけだね、やれやれ……」
「では、優勝したあかつきには、私の主催で、皆さんでお食事会をいたしましょう～」
「え!!　本当!?　よーし！　ますます闘志がわいてきたぞ！ひと暴れしてやるぞー！」
かくして、シャンフェイの熱意と舞の怒り、キングの寛容さ(?)によって、新女性格闘家チームが結成されたのであった。



➡復活のシャンフェイ。元気で活発なイメージは以前のままだ。

◎女子高生？

雛子の取り巻きとして数多く設定されている女子高生達。そのカッ飛んだ設定がここに集結。



韓国チーム KOREA TEAM



「いやっ！　はっ！」
ここは、テコンドーの精神と自らの正義の心を広めるため、キムが開いた道場である。そこで門下生たちが修行に励んでいる。
「あのメガネを頭にのせた子はセンスがいいですね。ジョンさん」
「センスとは相変わらずキム君は非論理的です。しかし……確かに型はいいですね。実践を積めば、一流の使い手になるでしょう」
その道場の端で、一人の巨漢と、それとは対照的に小柄な男が一人、腕立て伏せをしていた。二人の男の体からは汗がびっしょりと噴きだし、床に滴り落ちている。
「でも……よかったで……ヤンスよ……元に戻れて。アッシが……チャンのダンナの……体のまんまだったら……と思うと……背筋が寒くなるで……ヤンス」
小柄な男が苦しそうに大男に話しかける。
「そりゃおめえ……こっちも同じだぜ……チョイ。ハアハァ……お前の体じゃ小さすぎて……鉄球も……回せやしねえ……」
チャンがそれに答える。こちらもかなり苦しそうである。
「でも……キムのダンナや……ジョンのダンナの言った通りに……頭と頭をぶつけたら元に戻った、なんて……まるで漫画みたいで……ヤンスねえ……」
「まったくだぜ……」
「はい。そこまで！」
キムが二人のそばによって来た。
「はい！　今日はこれまで！」
「フウッ……やっと終わりでヤンスかキムのダンナ……あら？　ジョンのダンナは？」
「ああ、彼なら麻宮アテナさんのコンサートに行くとかで今日は早く切り上げたぞ」
「なんでえ、俺らには修行させておいて、自分は遊びに行くのかよ」
「まあまあ……誰にでも休息は必要だからな」
「それじゃ、アッシたちも!?」
「ハハハ、面白い冗談だ。更正に休息は無い！　さあ、もう後１セット!!」
「ヒエ――――!!!!!!!!」



⇒新キャラのド根性マフラーメガネッ娘、メイ・リー。この格好でテコンドーを使うのを許したわけだから、キムも少しは丸くなったのかも？



ジョンは大きな道路の前で、信号待ちをしていた。今日は待ちに待った麻宮アテナのコンサートだ。会場までは、この横断歩道を渡れば5分もかからないはずだった。ちらり、と信号を見る。まだ赤だった。時間、というものは待つ間はひどく長く感じるものだ。ジョンは向こう側の歩道に目をやった。
「あ、アテナ……さん!?」
何と、横断歩道の向こう側に麻宮アテナが天使の様に微笑んで、自分に手招きしているではないか！
ジョンはまた信号を見た。青に変わった。ジョンは、弾かれた様に走り始めた。アテナは相変わらず微笑み続けている。
「アテナさ――――んッ！」
ところが、ジョンが走っても走っても、アテナには一向に近付かない。それどころか、アテナの姿が徐々に遠ざかっていく。ジョンは焦った。必死だった。
「そんな、馬鹿な！　アテナさん！　アテナさ――――ん!!」
……目が覚めた。まず白い天井が、次に見慣れた顔が見えた。
「大丈夫ですか、ジョンさん。ここは病院ですよ」
「キム君……!?　確か私はアテナさんのライブに行く途中……」
ジョンの記憶がよみがえった。
コンサート会場に行く途中、横断歩道を渡るために信号を待っていた時、壁一面にびっしりと麻宮アテナの特大ポスターを貼り出した場所に通りかかったのだ。しかし、そのポスターのほとんどがファンによってはがされ、壁に残っているのは後わずか数枚になっていた。
ジョンはイライラしながら信号が変わるのを待っていたのだが、やがて待ちきれなくなった彼は、赤信号にもかかわらず横断歩道に飛び出したのだ。そして車にはねられた……とジョンは思っていたのだが、実は少し違う。その車は対面の赤信号を見て停車寸前だったため、猛スピードで駆け出したジョンが勝手に車に激突したのだった。ただ、その衝撃ではね飛んだジョンは背中を強く打ったため、首、腰等に浅からぬダメージを受けた、という訳だ。
「ああ、キム君。心配をかけて申し訳ない。しかし、この程度の怪我……いたた……」
「無理はしないほうがいいでヤンスよ……」
「そうだぜ、ジョンのだんな」
「う～ん、残念ですが今回のK.O.F.は……」
「え!?　キング・オブ・ファイターズ？」
「ええ……今年もジョンさんと出場しようと思っていたのですが、今回、ジョンさんは無理ですね」
「し、しかしキム君。私の代理がいるというのですか？」
「ええ、ジョンさんと私が今朝、話していたあの子ですよ。今、ここにお見舞いにきてます。メイ、入って来なさい」
するとそこには、今朝見たメガネを頭に載せて、Ｔシャツを着た女性が部屋に入ってきた。
「はじめましてジョンさん！　私メイ・リーと言います。お体大丈夫ですか？　私ジョンさんの分まで頑張って悪を倒してきます！」
「へえ、メイ・リーちゃんでヤンスか。なんか男ばっかりでむさ苦しかったでヤンスけど、なんかそれを吹き飛ばすくらいの元気のいい娘でヤンスねえ～」
「まったくだな。悪を倒すってのがちょっと気にかかるけどよ」
「何を言ってるんだ、チャン！　それこそ我々の目的ではないか！　彼女は正義の使者になるのが夢なんだぞ！」
「え？　ま、まじなんでヤンスか？」
「はい！　私、正義の味方になりたいんです！　だから、正義の使者、キム師匠の道場に通って私も立派な正義の使者になります！」
「は、はは……ま、がんばろうぜ！」
「それではジョンさんお体に気をつけて、今回は十分、休養をとってくださいね。では」
「ちっ、ちょっとキム君！　みんな！　待ってください!!」
バタンとドアが閉まり、笑い声が廊下から聞こえてくる中、ジョンは病室でただ一人、呆然としているのであった。



⬅少し日●アニメーションの名作路線が入っている包。少し生意気な雰囲気も見えるのは、成長しているからか？



⇒こちらは非常にあどけない、これまでのイメージのままの包。

ここは険しい山間にある古びた寺である。もう、日は暮れ、中国特有の山の陰影がくっきりと形を現していた。
「ううっ、ケンスウ兄ちゃん。サイコボールが撃てないよ」
「大丈夫やって、パオ。すぐスランプなんか脱出できるって」
山菜料理を箸でつまみながら、今にもパオは泣きだしそうになる。先程から落ち込んでいるパオを、ケンスウはなんとか励まそうとしているのである。
「だって、ケンスウ兄ちゃんも、まだ超球弾撃てないんじゃない……」
「うっ、い、痛いこと言うなあ。パオ。まあ、なんや、お互い修行あるのみ！　なっ！　パオ！」
「……うん……そうだね……頑張る！」
「そやそや！　その意気やで！」
そう、笑顔で言いながらもケンスウは心中、穏やかではなかった。相変わらず超能力は戻らないまま……それを振り切るかのように飯を口にかきこむケンスウ。
「アテナ！　おかわり！」
「え!?　ケンスウ、もう、三杯目じゃないの。大丈夫？」
食事当番のアテナは心配そうである
「大丈夫じゃ、ケンスウの腹はそんなにヤワではないぞい」
先程からの様子を眺めていたチンが口を開いた。
「力が戻らんのじゃ、体力くらいつけんとのう」
「それも、そうですね。お師匠様」
「たはは、お師匠さん、アテナ。そりゃないで〜」

夜も更けケンスウとパオが寝入った頃になっても、アテナとチンは話をしていた。
「お師匠さん。どうなんでしょうか……ケンスウとパオ君の事……」
「ううむ、そうじゃのう……」
チンはお茶をすすりながら、考えた。
あの時……ケンスウとパオが接触した時、サイコパワーが天にのぼっていくように見えた。あれで、二人共、サイコパワーのバランスがとれ、元に戻ったと思ったのじゃが……実際の所、パオはサイコボールが撃てなくなり、ケンスウの力は全然元に戻っておらん……では、パオの体に充満した力はケンスウに吸い取られたのじゃろうか？　ではなぜ、ケンスウの力は元に戻らんのじゃろうか？　ううむ……謎じゃ……しばらくして、チンがアテナに話しかけた。
「アテナよ……考えても答えは出ないんじゃ。今は二人が元気になるだけで十分じゃろうて」
「……はい……そうですよね。二人が元気なら私もそれで」
そういうと、アテナとチンはお互い微笑むのであった。

チチチッと小鳥のさえずりが聞こえる早朝。パオとケンスウは早朝の修行をしていた。
「99……100……ぷはぁ〜しんど〜」
「さっすが、ケンスウ兄ちゃん！　腕立て、今日のノルマ達成だね」
「ハァハァ……当たり前や……このくらいでへばってたまるかいな……絶好調やで！」
とは言ったものの、ケンスウはもう、ヘトヘトだった。
「じゃ、ここで超球弾撃ってみてよ！」
「え!?　今すぐにかいな!?」
「だって調子のいい時ってうまくいきそうじゃない？」
「それもそうやな……よっしゃ！　もうやけくそや！　いっちょやってやるで！」
ケンスウは思い切って、スタッといい立ち上がり構えた。
「ハッ！　超球弾やーッ！」
ケンスウの掌が熱くなる。おっ！　これはもしかしたら！
ググッと力をこめるとますます掌が熱くなり、やがて球状の光の塊が出現した。
「すごいや！　ケンスウ兄ちゃん!!」
パオの声に励まされたかの様に、光の塊はグングンと巨大化し始めた。
え!?　超球弾ってこんなにデカかったかいな!?　と、思った瞬間、光の塊は掌を離れ、勢いよく飛んでいった。
ドッゴーン!!

PSYCHOSOLDIER TEAM サイコソルジャーチーム

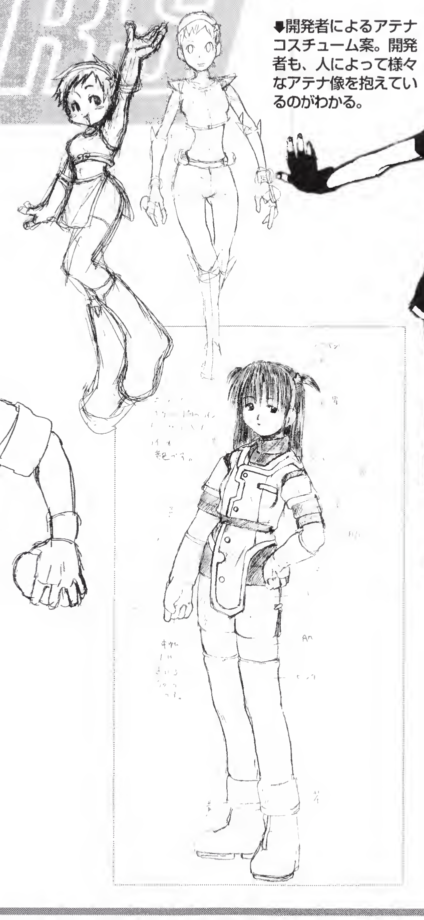


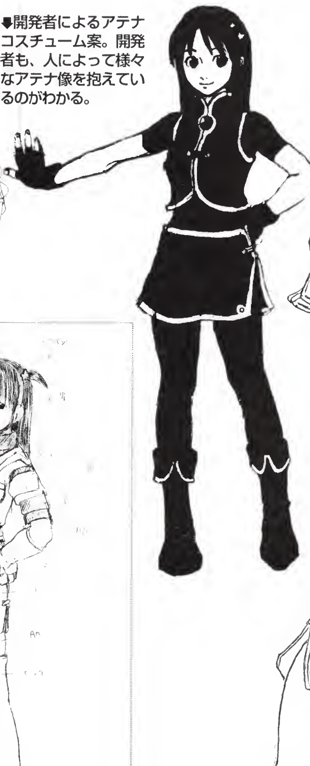
轟音と共にケンスウの放った光の塊は、目の前にあった大木をなぎ倒してしまった。
「うわっ！　すっごいなあ〜俺……ってあらら……」
「ケンスウ兄ちゃん!?　ケンスウ兄ちゃんてばっ!!」
ケンスウは目を回して大の字に倒れてしまった。

「ううむ……ケンスウにそんな事があったとはのう……」
眠るケンスウをアテナが看病している。その横でチンが早朝修行の事をパオから聞いていた。疲れ果てた後に、ケンスウの超球弾が出現したという。もしかするとケンスウの力はあやつの潜在意識の中に閉じ込められているのではないじゃろうか？　そして、パオの力も一緒にその中に……。
「よしっ、決めたぞい！　迷っておったが、今年もK.O.F.大会に出場するぞい！」
「え!?　お師匠さま。でも、ケンスウもこの調子だし、パオ君も力は戻ってないし……」
「じゃからこそ大会に出場するんじゃ。大会に出ればまた前の様に何か変化があるかもしれんじゃろうし、このままよりは良い結果が得られるかもしれんしの」
「……そうですね。大会に出れば何か答えが出るハズですよね」
「超能力戻ったらいいな。もちろん、ケンスウ兄ちゃんも！」
「そうね。今回も何かありそうな気がするけど、この大会にはつきものだから」
「そうじゃ！　ケンスウ、パオ、そして、アテナお前のためにもなるじゃろうて」
ケンスウが眠っている横で皆は決意を新たにするのだった。

◎サイコソルジャーチーム◎ PSYCHOSOLDIER TEAM

⬇開発者によるアテナコスチューム案。開発者も、人によって様々なアテナ像を抱えているのがわかる。







⬇とてもあどけない表情を見せる拳崇。ある意味、精神年齢を素直にあらわしているのかも!?



怒チーム IKARI TEAM





⬆空中でポーズを取るレオナ。新技発動のイメージイラストだったのだろうか？

星の無い夜。地上では賑々しく、大勢の作業員と建設用機械がうごめいていた。張り巡らせた防塵用シートに「K.O.F.2001会場」の文字が踊っている。
その建設現場を一望できる高台の雑木林から、息をひそめ、それを見つめている者達がいた。
「(どうだ？　見えるか、レオナ？)」
「(何も……)」
「(さっきもそれ言ってたぞ。それで？)」
「(特別なものはない……)」
暗視スコープをのぞきながらレオナが答える。
「(どういうこった。今度の大会のスポンサーにはネスツの息がかかっているんだぞ？　何もないわけがねえ)」
「(……)」
前の大会……瓦礫の中に消えたあいつ……形見とも言えるムービーデータを見ていたあの時の思い……だが、その後、諜報部からあいつが生きているという情報が入った……本当にあいつは生きているのか……。
「(大佐……大佐)」
「(あ、ああ、すまん。そうだな、今日のところは引き上げる。レオナ！　クラークと合流するぞ)」
「了解」

目の前に広がるコバルトブルーの海、漆喰と日干しレンガで作られた白い街並み。
日本あたりの旅行雑誌に特集記事でも組まれそうなこんな街にも、傭兵部隊の諜報拠点に使う隠れ家がある。
「クラーク。どうだ、そっちは？」
「収穫なしですよ。軍の回線でも調べましたが、今回のK.O.F.が公式大会であることは間違いありません」
「そうか……それでネスツはどうなんだ？」
「今回のK.O.F.のスポンサーにネスツの息がかかってるのは間違いないんですが、目的が不明です」
「バカな！　ネスツは前の大会で街一つブッつぶしたんだぞ？　目的がないわけねえだろ！」
「でも、報道では人工衛星落下事故……」
レオナがつぶやく。
「くそっ、これじゃ、手の出しようがねえ！」
バンッとラルフが机を叩きつける。
「にぎやかだな」
皆が一斉に声のした方へ振り向いた。すると、いつのまにかドアの前に眼帯をした男が立っている。傭兵部隊を率いるハイデルンであった。
「教官！」
「これを見ろ」
ハイデルンは分厚い書類の束を机の上に置いた。そのトップページには、部隊内でのトップシークレットを意味する3つの「S」が記されている。ラルフは書類の束をひったくる様に読み進めた。読み進めるうちに、ラルフの顔色は紅潮し、ついにはうめく様につぶやいた。
「こりゃあ、一体……」
ラルフの手元をクラークとレオナがのぞきこむ。そこには偵察衛星から撮影されたと思しき一枚の写真が貼付されていた。写真には、新型ジャマーの影響だろうか、ひどいノイズがかかっていた。これでは詳細の判別は不可能だが、巨大な黒い影、とだけは見てとれた。
「……それがこちらの唯一の手がかりだ。それと、後はこれだ」
ハイデルンは、K.O.F.のパンフレットと大会参加チケット4枚を取り出した。
「4枚ですって？　教官、参加するにはメンバーが足りませんよ。前は……」
「クラーク、パンフレットの参加者一覧を見てみろ」
三人は言われた通り、参加者一覧のページを目で追った。
「ムチ子!?」
ラルフが場に似合わない頓狂な声を挙げた。
「そうだ。正真正銘、本物のウイップだ。裏も取ってある」
「あんにゃろ！　連絡も寄こさねえで！」
「それだけではない。エントリーチームを見てみろ」
そして、さらに驚くべき事に大会エントリーチームの名前の中には！
「何!?　ネスツチームだと？」
「ネスツは完全な秘密組織……ごく一部の限られた者にしかその存在は知られていないはず……」
ポツリとレオナが言う。
「しっかし、ムチ子が大会参加者に名前を載せているという事はすでにチームを組んでいるはずだ。教官、俺たちは誰をチームメンバーに？」
「……今回は私がお前たちと共に大会に参加する」
「ヒュー！　そいつはスゲエや！」
「……軽口はここまで。全員ブリーフィングルームに集合！」
「ハッ！」
三人はハイデルンに一斉に敬礼した。敬礼しながらラルフは思う。今回の任務、一体どうなるのか……しかし、やるしかない。そう、自分たちはやるしかないのだ。

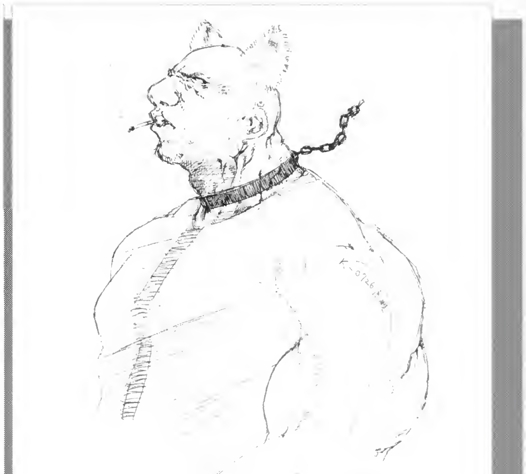


◎没イラスト集

惜しくも没になったキャラクター達。ラフ絵だが、デティールが細かく描かれている。







BOSS ボス

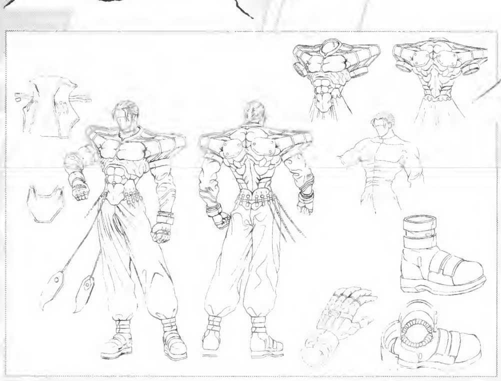


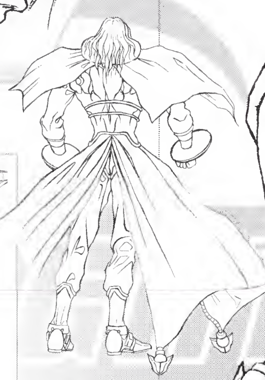
ゼロ

『K.O.F.2000』のラスボス、ゼロ（コピー）のオリジナル。00（ゼロゼロ）。

⬇原●夫風のイメージで描かれたゼロ。なかなか精悍なイメージである。

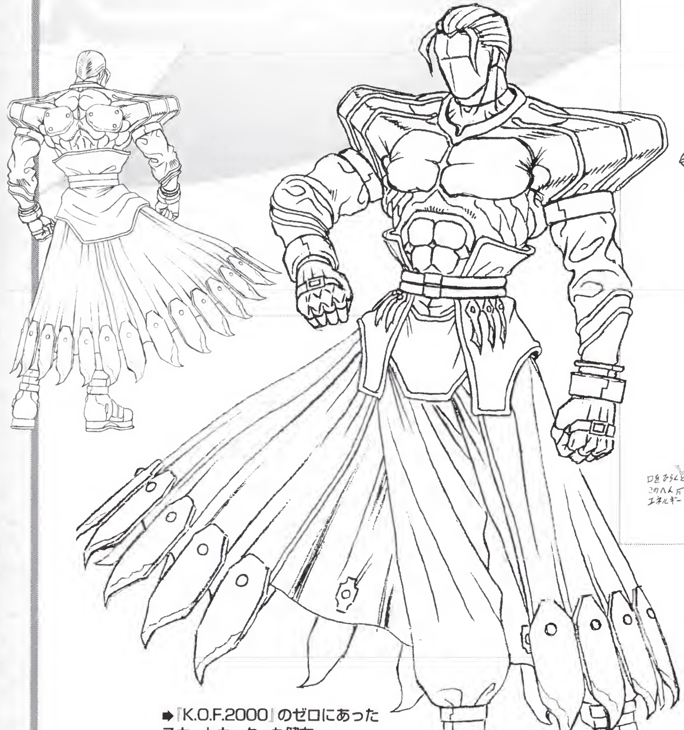








⬅『皇帝』というイメージが強い、今回のラスボス・イグニス。



➡『K.O.F.2000』のゼロにあったスカートカッターも健在。



⬆「全身武器」というようなイメージで、各所に仕込みの武器が設定されている。



イグニス

ネスツの真の支配者。ネスツ創始者の息子であり、父親の幻影を操作している。



Editorial Postscripts

Editors

本当に『K.O.F.』を作りたい開発者が集まって作った『2001』。その心意気は十分に評価したい。本書でもそのあたりを汲み取っていただければ幸いである。　（猿渡雅史）

新たな世紀へ踏み出した『K.O.F.』シリーズは、激変の世の中に生を受けた形となった。Sの遺伝子を堅実に継承している内容に、ただただ感心。来年も安心!?　（杉田哲朗）

本流は枯れたが、残された足跡を辿る者たちもいる。新たな時代を創ろうとする意志は、ひとつの時代を築いたゲームに受け継がれ、育まれていく。乾杯。　（霜田和人）

ネスツ編完結。SNK終幕。21世紀は、しょっぱなからいろいろありますね。苦しい出航を強いられた『K.O.F.』ですが、航海が続けられそうでよかったです。（マッスル北裏）

忙しいので変なことを言いますが、『K.O.F.3000』ってどうなると思いますか？　185キャラくらい？　20on20ですか？　意味不明すぎ。　（イタミンwithオマリー）

『K.O.F.』と共に歩んで(？)早8年目。そりゃ歳取りますね……、ってのは置いといて、8年もの間活躍し続ける、色あせない魅力に脱帽です。　（JK）

最近2D格ゲーから離れ気味な自分ですが、隣の席に座っているハイテンション編集者まこーるに対戦で全敗したときはさすがに凹みました。『K.O.F.』万歳！　（マジン）

ネスツ編も無事完結。とりあえずよかった。新キャラも増えたというのに、相変わらず一番始めにチャンを選択してしまう自分が小憎らしい。ぽふ～。　（入澤英明）

相撲好きとしては気になる雛子。実在する技のアレンジが素晴らしいが、どうしても襷投げのネーミングに違和感が……。「襷掛け」にしちゃいましょうよ。　（貝田知明）

とにかく「出てくれてよかった」という一言に尽きるのではないでしょうか？　ストライカーに頼らずに闘えるのは大歓迎。問題はプレイする暇だけです。　（高橋 誠）

何とか2001年に間に合った『2001』。心待ちにしていた人も多いことでしょう。いろいろ新しい要素が詰まった『K.O.F.』を皆さん存分に楽しんでくださいね。　（おじゃ）

手が忙しいキャラ好きなんで、アンヘル＆メイ・リー使ってます。ゲームのスピードも相まって、かなり楽しい。悩みのタネはあのやられ判定……仕様？　（＆ぅ）

色々な事がありましたが、毎年恒例行事(?)ってことで今年も発売されて安心しました。新しい出発の『K.O.F.』、これからどうなっていくのか楽しみです。　（飯塚晃司）

画面撮影が遅れに遅れて非常にヤヴァイ状況になりつつも無事完成。で、『K.O.F.』は新世紀になってもやっぱりK.O.F.でした。もちろんいい意味で。次も期待。　（高瀬勝之）

Writers

40キャラ分の調べ（緊急回避のフレームなど）を7回やって一つ思った。単調なモノがほとんどだと、少しの変化でもうれしくなることに。人間て簡単だな。　（MVP）

韓国産でも「らしさ」が残っていいね。今回解ったことは、真吾のネーム書いてると恥ずかしくなっている自分がいたことでした（笑）。　（バチ）

『K.O.F.』担当を機に『2001』からデビューしました。2Dゲームには長い間携わってきましたが、ゲーム展開の早さにビックリ！　この爽快感は癖になりそう……。　（OYZ）

『K.O.F.』を毎年プレイしてる自分としては、今年もこの時期を迎えることができて感無量。暇を見付けてはゲーセンに足を運んで、対戦に精を出してる4！　（極限堂）

なんとか終わらせる事ができてひと安心。本が出なくなったらどうしようかと焦り。㊤様、助けて頂いてありがとうございました！　そしてJK様は現役でした。（ラオウ）

『K.O.F.』シリーズは今後も続編を製作するらしいけど、『餓狼』の新作も触りたいって感じ。他の会社がライセンスを取得して、作ってくれませんかね？　（ケンちゃん）

このムックを資料にイラストを描いている皆様、アルカディアの『K.O.F.』ファンページ「KOFッ子キングダム」もよろしく！　sp_kof@arcadiamagazine.com　（柵太郎）

料金受取人払

世田谷局承認

680

差出有効期間
平成15年12月
24日まで
(郵便切手不用)

郵便はがき

1 5 4-8 7 3 6

6 8 0

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.7

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
-FIGHTING OBSESSION-

切り取り線

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?	□はい □いいえ			

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.7

THE KING OF FIGHTERS 2001 -FIGHTING OBSESSION-

Q1:本書についての感想をお願いします。

Q2:面白かった記事とつまらなかった記事をお答えください。

面白い:

つまらない:

Q3:本書のことをどこで知りましたか?

①ARCADIA本誌　②広告　③書店　④ゲームセンター　⑤友人・知人

⑥その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

Q4:定期的に購読している雑誌・書籍などを教えてください。

Q5:アルカディア本誌を買っていますか?

①毎号買っている　②たまに買っている　③買わない　④知らない

Q6:ムック化を希望するアーケードゲームがあったら教えてください。

自由欄(　　　　　　　都・道・府・県)(P.N.　　　　　　　　　　　　　　　　)

切り取り線

※当アンケートハガキの質問&自由欄に描かれたイラスト、もしくはKOFへの熱い想いは、本誌ARCADIAで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」もしくは、記事中に掲載させていただく場合があります。御了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

THE KING OF FIGHTERS 2001 -FIGHTING OBSESSION-

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 －ファイティング オブセッション－

■ 発行
株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10

雑誌　61951-47
2002年1月7日 発行

■ 発行人
浜村 弘一

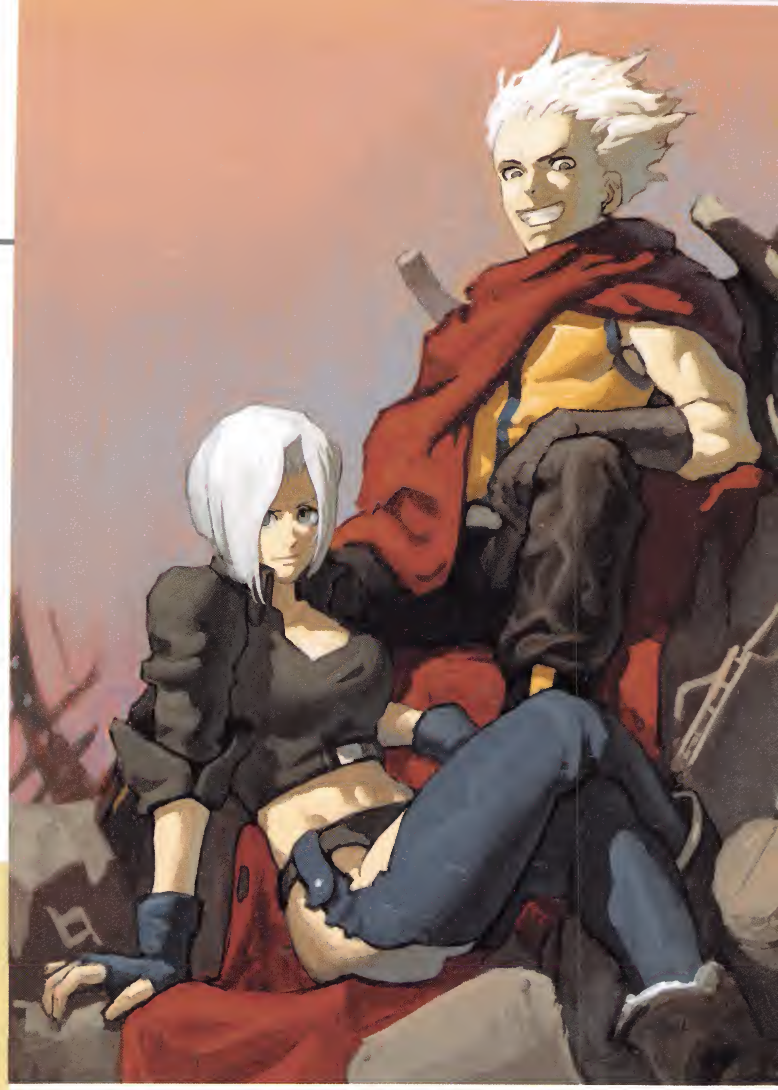
■ 編集人
松本 秀寿

■ 編集長
猿渡 雅史

■ デスク
杉田 哲朗/霜田 和人

■ 編集
北裏 裕章/伊丹 恭/河野 淳一/鈴木 宏昌/
入澤 英明/貝田 知明/高橋 誠/小沢 正/
安藤 慶祐/飯塚 晃司/高瀬 勝之

■ ライター
MVP/パチ/OYZ/極限堂/ラオウ/ケンちゃん/福田柵太郎





■ アートディレクター
大里 浩二（THINKS NEO）

■ デザイン
久保田シンヤ/野中郁子/
齋藤明子（THINKS NEO）/荒井知之（THINKS NEO）
新島 浩幸（megamix graphic）/斎藤 若子

■ 表紙イラスト（K'&K9999&KULA DIAMOND）
ノナ（株式会社ブレッツァソフト）

■ 表紙デザイン
Smile Studio（福島トオル）

■ ポスターイラスト&デザイン
ハシモト ヒロアキ&松下 真介

■ 協力
株式会社プレイモア
株式会社ブレッツァソフト
株式会社SNK
株式会社サンアミューズメント
荻野 庸省

■ 印刷
大日本印刷株式会社

ENTERBRAIN MOOK ARCADIA EXTRA VOL.7

THE KING OF FIGHTERS 2001

FIGHTING OBSESSION

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 ーファイティング オブセッションー



9784757707191

ISBN4-7577-0719-3

1929476013804

C9476 ¥1380E

◉定価 本体1,380円+税
平成14年1月7日発行
発行人／浜村弘一　編集人／松本秀寿　発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　☎03-5433-7850（営業局）

enterbrain

雑誌 61951-47 Ⓗ2003/01　Printed in Japan　大日本印刷

THE KING OF FIGHTERS 2001 FIGHTING OBSESSION ENTERBRAIN MOOK ARCADIA EXTRA VOL.7